DO WYGRANIA: VIRTUAL POOL, 10x RISE OF THE TRIAD, KAJKO I KOKOSZ

KONKURSY

Gry Komputerowe

numer 6/95 (16) ★ INDEX 324329 ★ ISSN 1230-9044 ★ CENA 22.000 / 2 zł 20 gr

6/95

LEGEND OF KYRANDIA 3

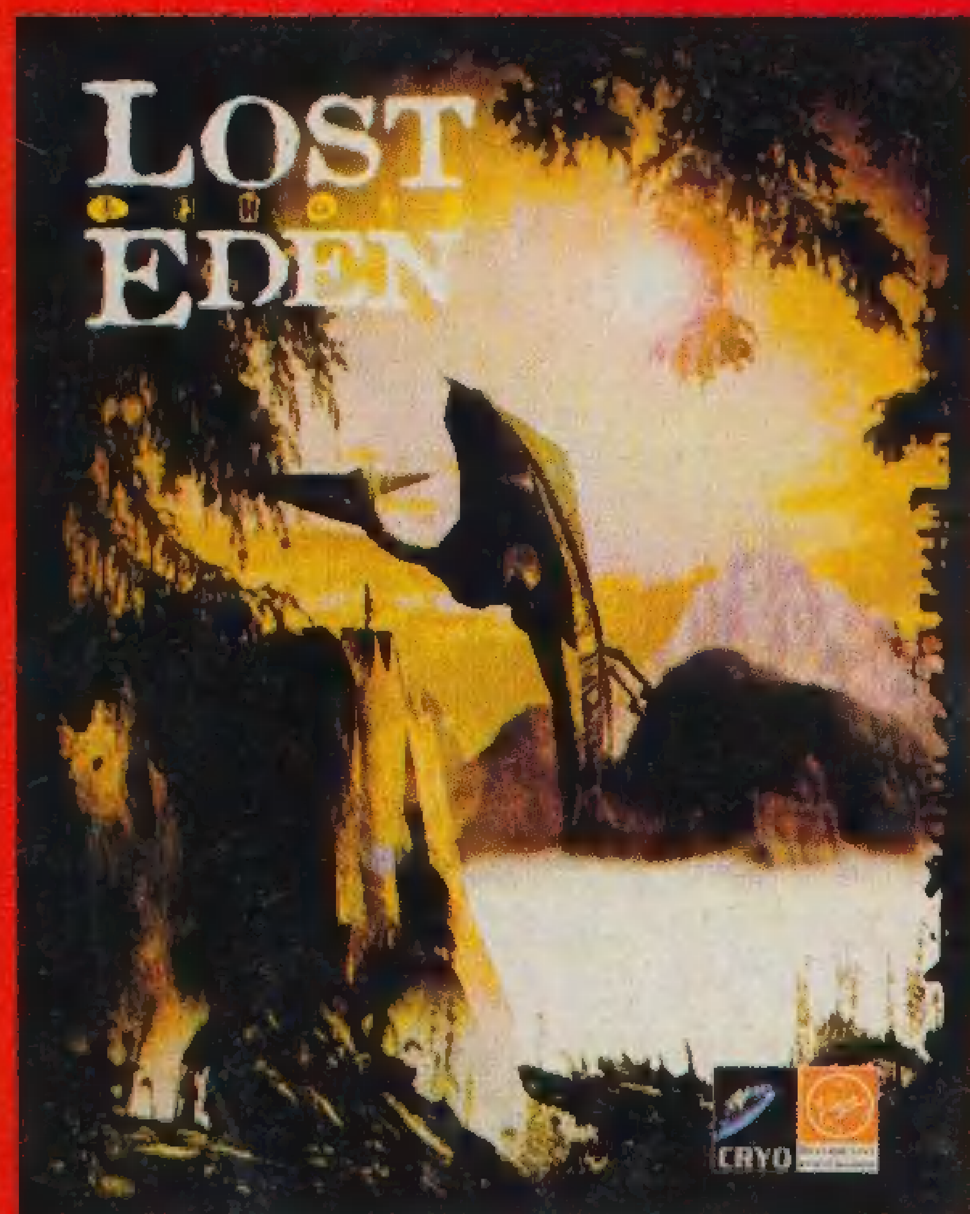
MALCOLM'S REVENGE

„LEGEND OF KYRANDIA 3", © 1994 WESTWOOD STUDIOS

NOWOŚCI

ZAPOWIEDZI

Komputery kontra Konsole



SIM TOWER

RINGWORLD 2

CYCLEMANIA

BURNTIME

ALONE 2



DISCWORLD

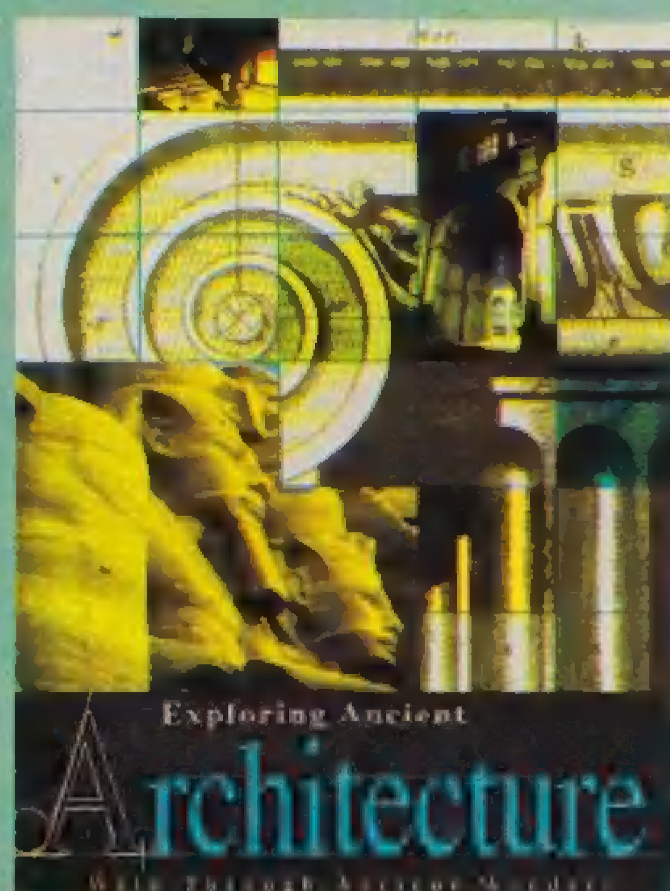
WIELKA PROMOCJA

KUP JEDEN CD-ROM DRUGI DOSTANIESZ ZA DARMO!

BUY ONE Medio CD-ROM. GET ONE FREE!

firmy



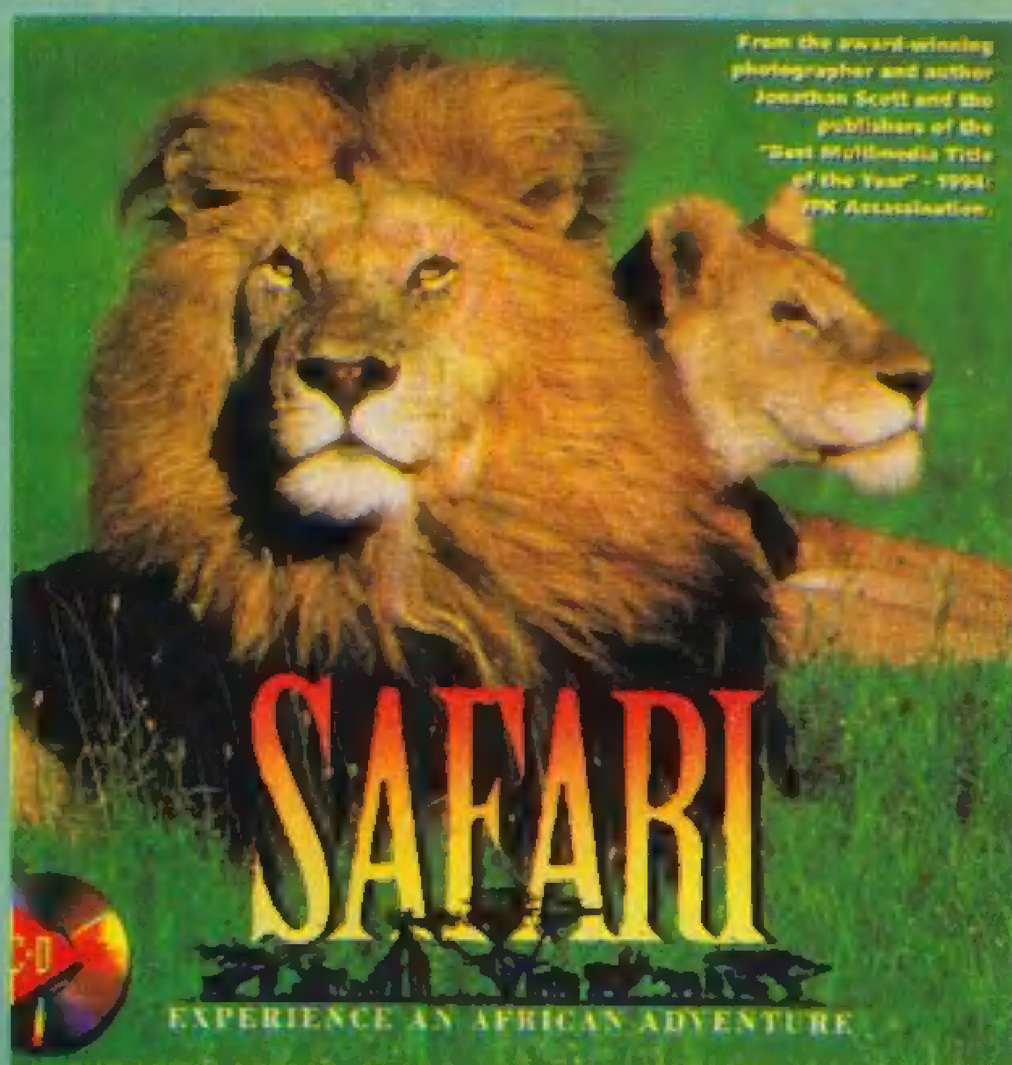


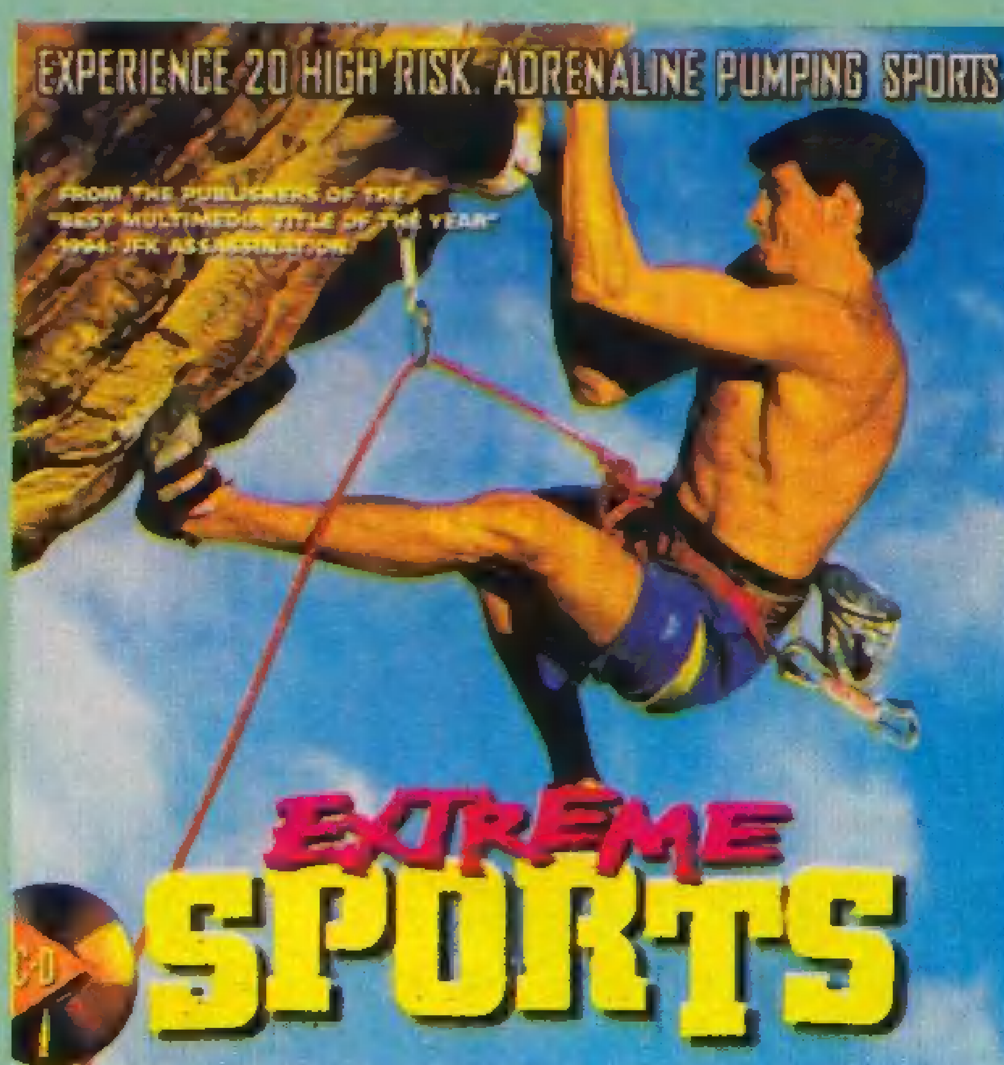














Emarex
IMPORT-EXPORT
Warszawa
Tel./fax 31-70-20

SOFT design
ul. Radziwie 13
01-164 Warszawa
Tel./fax 37-37-14, 37-05-65, 37-80-43

SPRZEDAŻ PROWADZĄ RÓWNIEŻ

P.P.H.U. JOKER
ul. Grunwaldzka 99
60–613 Poznań
tel. 67–33–35
fax 67–34–07

SKLEP „CITY TRADE"
ul. Świętokrzyska 14
Warszawa
tel. 27–01–55

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP
ul. Grzybowska 39
Warszawa
tel/fax (0-2) 620-82-99
tel. (0-22) 24-03-14



NEWS

JUŻ WAKACJE!

Ech, jak ten czas leci. Przed nami znów błogi spokój i upalne dni lipca. Część z Was na pewno rozjedzie się po całym świecie szukać wrażeń, zwiedzać stare kąty i podrywać panienki. Jednak znaczna część maniaków komputerowych wszelkiej maści nie opuści swych domostw i będzie wreszcie miała czas na ulubione gry komputerowe. Jeśli czasem znajdziecie chwilkę czasu, aby skrobnąć do nas kilka słówek, to będzie nam bardzo miło. My bowiem wakacje spędzimy pracowicie i mimo, że kolejny numer „GK" ukaże się dopiero w sierpniu, to już od dziś zaczynamy nad nim pracować. Chcemy, żeby był on inny niż dotychczasowe i planujemy dokonanie wielu zmian — na lepsze ma się rozumieć. Przy okazji dziękujemy wszystkim za odzew na naszą ankietę. Obiecane nagrody dla uczestników którzy odpowiedzieli na nasz apel, zostaną rozlosowane, a listę wyróżnionych zamieścimy w kolejnym numerze. A jeśli już jesteśmy przy nagrodach, to przeglądając ten numer powinniście znaleźć dwa nowe konkursy: „Na najlepsze zawołanie o szkole" i „Coś dla komiksiarzy". Ale to dopiero początek, gdyż w kolejnym wydaniu „GK" konkursów będzie aż do bólu — a jakie nagrody! Cud, miód, palce lizać.

Życzymy udanych wakacji i nie zapominajcie o nas. Do zobaczyska w sierpniu!

SPIS TREŚCI

Prenumerata krajowa (IV kwartał)
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 sierpnia 1995 r.)

ISSN 1230-9044
INDEX 324329

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK), Jakub Sandecki (Sandey), Adam Stasiak

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marek Węglowski, Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
VEGA

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A.

WING COMMANDER 4

Słynny WING COMMANDER 3, to jak dotychczas rekordzista jeśli idzie o nakłady poniesione na produkcję gier komputerowych. Zrealizowana z rozmachem produkcja pochłonęła ponad 4 miliony dolarów, ale wygląda na to, że zwróciła się z nawiązką, gdyż w przeciwnym razie producent nie przystąpiłby tak ochoczo do pracy nad kontynuacją cyklu. Tak, tak, realizacja WING COMMANDER 4 już ruszyła. Na razie wszystko owiane jest mgiełką tajemniczości, ale nie powinno to dziwić, gdyż zanim gra taka jak ta ujrzy światło dzienne mija zazwyczaj kilkanaście miesięcy. W miarę napływania nowych informacji o tym super produkcie, będziemy o tym pisali. Do czasu ukazania się gry na rynku, warto uciułać trochę forsy na mocniejszy procesor, bo tym razem bez Pentium się nie obejdzie!



PRISONER OF ICE





Większość gier na CD zachwyca świetną oprawą graficzną, efektami dźwiękowymi, animacją i innymi bajerami. Dużo gorzej jest natomiast z fabułą i pomysłem. Tym razem nowa gra ze stajni Infogrames zatytułowana „PRISONER OF ICE" może przełamać tę stagnację. Fabuła oparta jest tutaj na porywającej powieści grozy, klasyka gatunku — H.P. Lovecrafta — „At the Mountains of Madness". Kto czytał powieść może już mieć pojęcie o co chodzi. Gdzieś daleko na lodowym pustkowiu znajduje się tajna baza nazistów w której prowadzone są tajne eksperymenty. Nagle zaczynają dziać się tu dziwne rzeczy... Wszystko wskazuje na to, że w bazie jest „Obcy", a jego zamiary nie są bynajmniej przyjazne...

Świetna oprawa graficzna gry, doskonała muzyka i efekty dźwiękowe podkreślają nastrój grozy. Przywołuje to na myśl rewelacyjny film „IT" w Polsce znany jako „Rzecz". Oby więcej takich gier.

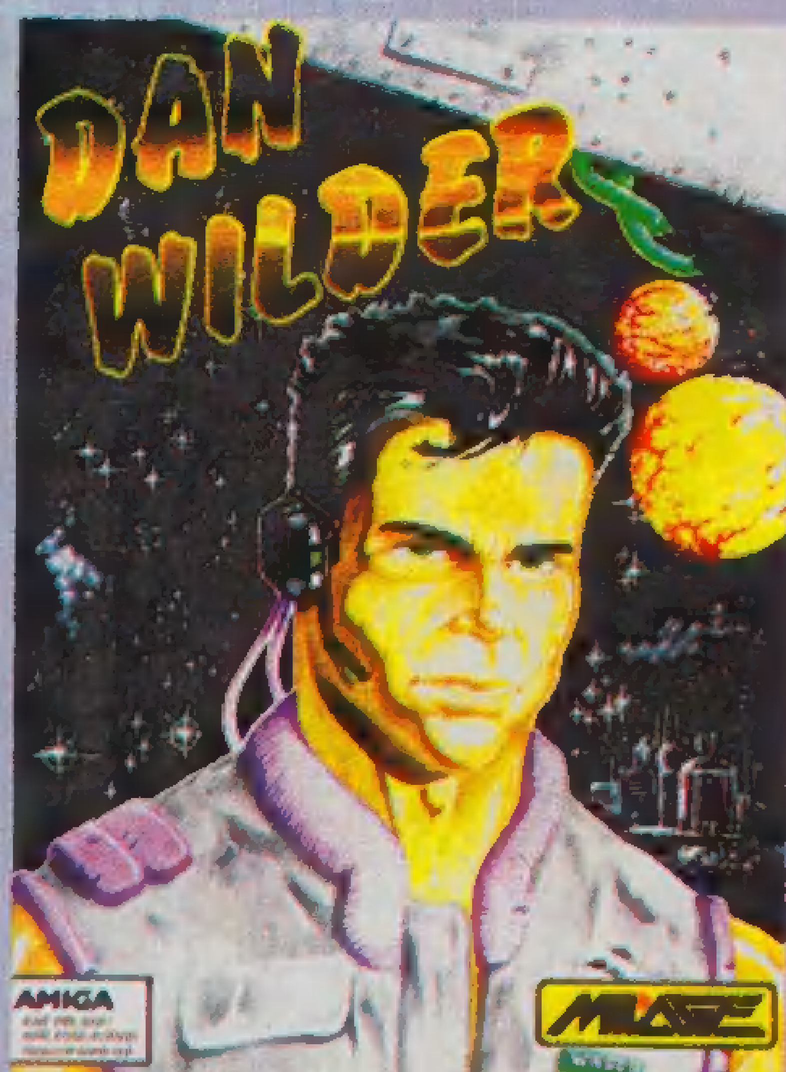
Dowiedzieliśmy się, że prowadzone są rozmowy na temat wypuszczenia polskiej wersji językowej „PRISONER OF ICE", ale przy obecnej chłonności naszego rynku wydaje się być to zadanie mało realne.



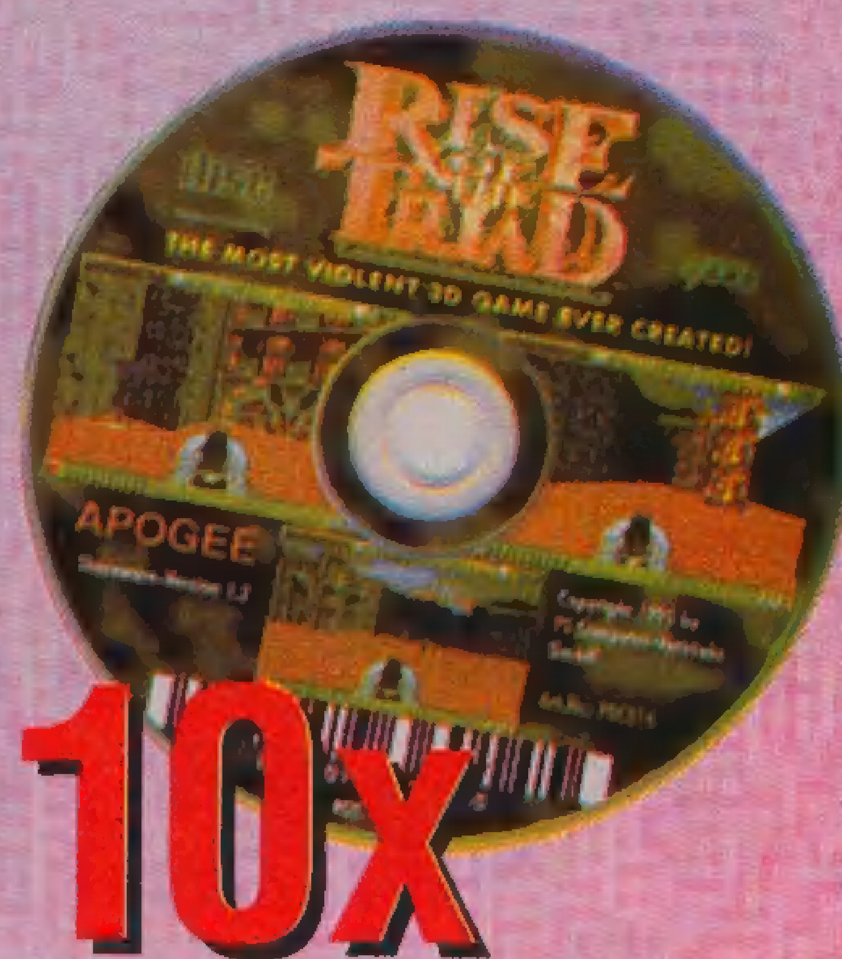
KONKURSY

PATRZ STR. 40



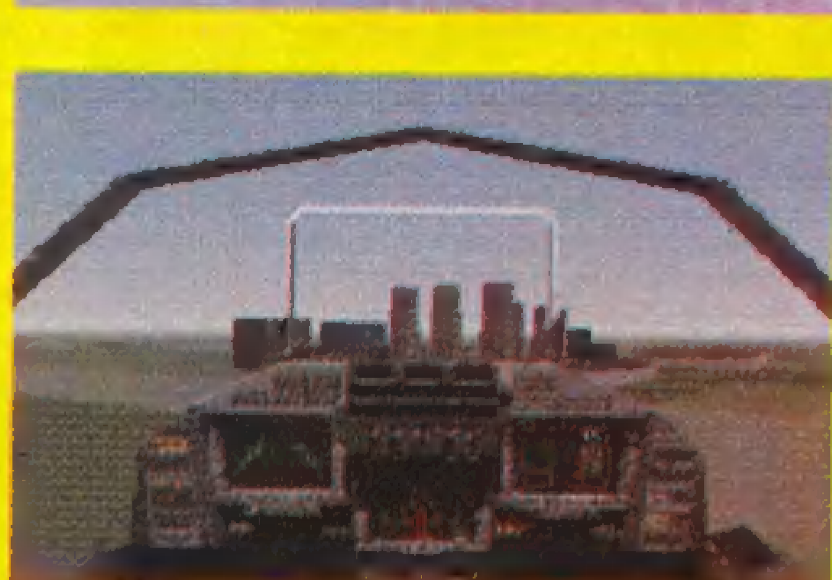






10x

Spece z Digital Image Design od jakiegoś czasu pracują nad kontynuacją „TFXa". Wersja robocza została publicznie zaprezentowana w połowie maja. Gra opracowywana jest na PC CD-ROM, którego twórcy uważają za jedyny sprzęt o stabilnym rynku. W planach są wersje na „super konsole": Sony PlayStation, Sega Saturn i 3DO.



TFX 2: EUROFIGHTER 2000

IRON ASSAULT





Po takich sławach jak „XENOBOTS" czy „METALTECH", do pocztu gier podejmujących tematykę wojen staczanych przez potężne roboty, dołączyła produkcja firmy Graffiti — „IRON-ASSAULT". Akcja dzieje się w roku 2094, w czasie wojny prowadzonej przez potężne korporacje, starające się o zawładnięcie podupadającą Ziemią. Stojąc na czele sił rebelianckich musisz przywrócić ład i nie dopuścić do zniszczenia rodzinnej planety. Do wyboru mamy szeroki asortyment maszyn bojowych i uzbrojenia.

Sama struktura gry przypomina trochę starego „WING COMMANDERA", ale grafika i muzyka podczas wykonywania misji stwarzają niepowtarzalny klimat, co sprawia, że trudno oderwać oczy od monitora. Zapowiada się kolejny hit? Co tu mówić, pożyjemy — zobaczymy.





PERFECT GENERAL 2



Ot, trafiła się gratka dla miłośników rasowej strategii — „PERFECT GENERAL II". Kto pamięta pierwszą część tej znakomitej gry, wie o co chodzi. Mamy tu do czynienia z jeszcze lepszą i bardziej rozbudowaną grą strategiczną, zrealizowaną ze smakiem i znajomością rzeczy. Masz możliwość wyboru umiejscowienia akcji na najbardziej zapalnych polach bitewnych świata. W zależności od stopnia zaawansowania w grach strategicznych, możesz wybrać poziom trudności od 1 do 5. Dysponując modemem możesz rywalizować z „realnym" przeciwnikiem.



Wersja CD zawiera wiele animowanych wstawek, wpływających na atrakcyjność programu i wprowadzających odpowiednią atmosferę. Jeśli lubisz gry taktyczne i masz zacięcie przywódcze, sięgnij koniecznie po tę grę, bo autorzy postarali się, aby sztuczna inteligencja komputera stała na najwyższym poziomie. Zatem potyczka z komputerem może okazać się prawdziwą intelektualną ucztą — to taka uwaga dla myślących. „Łamijoye" mą od razu darować sobie tę grę.

FRONTIER 2
FIRST ENCOUNTERS



Ta gra, która się właśnie ukazała, jest bardzo często mylona z „FRONTIER: ELITE II". O ileż prościej byłoby ją po prostu nazwać „ELITE 3" — wtedy absolutnie nikt nie miałby wątpliwości, że chodzi o najnowszą grę Davida Brabena, wykorzystującą pomysł z „ELITE" — przeboju komputerów ośmiobitowych. A „FIRST ENCOUNTERS" stanowi kolejny przełom, szczególnie jeśli chodzi o stronę graficzną. Tu nareszcie gracz nie musi się domyślać, co przedstawia plama na ekranie — teraz po prostu to widać. Trójwymiarowa grafika gry jest wysoce realistyczna, natomiast same zasady rozgrywki niezbyt odbiegają od tych, które znają miłośnicy „ELITE" i „FRONTIERA" — w dalszym ciągu jest to kosmiczna gra przygodowo-handlowa, która od gracza wymaga nie tylko zręczności, ale przede wszystkim myślenia.

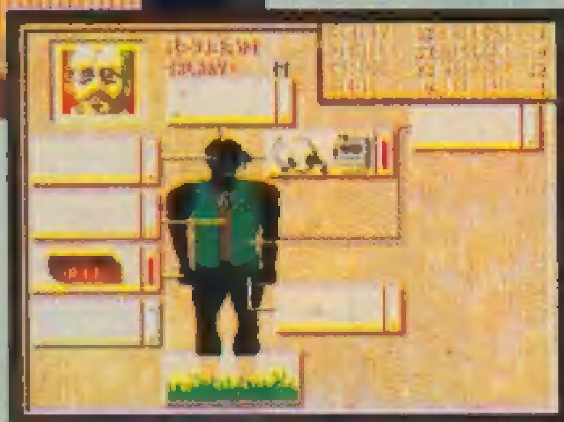


JAGGED ALLIANCE



Mało znana firma SIR-TECH wydała grę „JAGGED ALLIANCE". Widok pola akcji przedstawiony jest z góry. Rozgrywka nie jest podzielona na tury, a odległość, którą może przejść każda z postaci, nie jest w żaden sposób limitowana.





Od strony graficznej gra prezentuje się przyzwoicie (VGA), muzyka jest całkiem niezła, a efekty dźwiękowe jeszcze lepsze. „JAGGED ALLIANCE" jest grą strategiczno-przygodową, w której prowadząc grupę wyszkolonych i uzbrojonych ludzi musisz odbić sektory okupowanych przez wroga ziem. Po drodze jednak będziesz musiał zbierać i wykorzystywać różne przedmioty, bez których nie osiągniesz zamierzonych celów.

Mnie ta gra przypadła do gustu, ale ostateczną ocenę pozostawiam Tobie.

THE GRANDEST FLEET

W 1995 roku firma QQP wydała grę „THE GRANDEST FLEET II". Jest to mało skomplikowana strategia o charakterze bitwy morskiej, w której udział może brać dwóch graczy.

Do wyboru jest kilkanaście okrętów, przy czym są one identyczne w każdym z ośmiu scenariuszy. Obszar pola bitwy podzielony jest na sześciokąty, a sama gra przypomina trochę „PANZER GENERAL". Jak w większości gier tego typu, akcja składa się z tur.



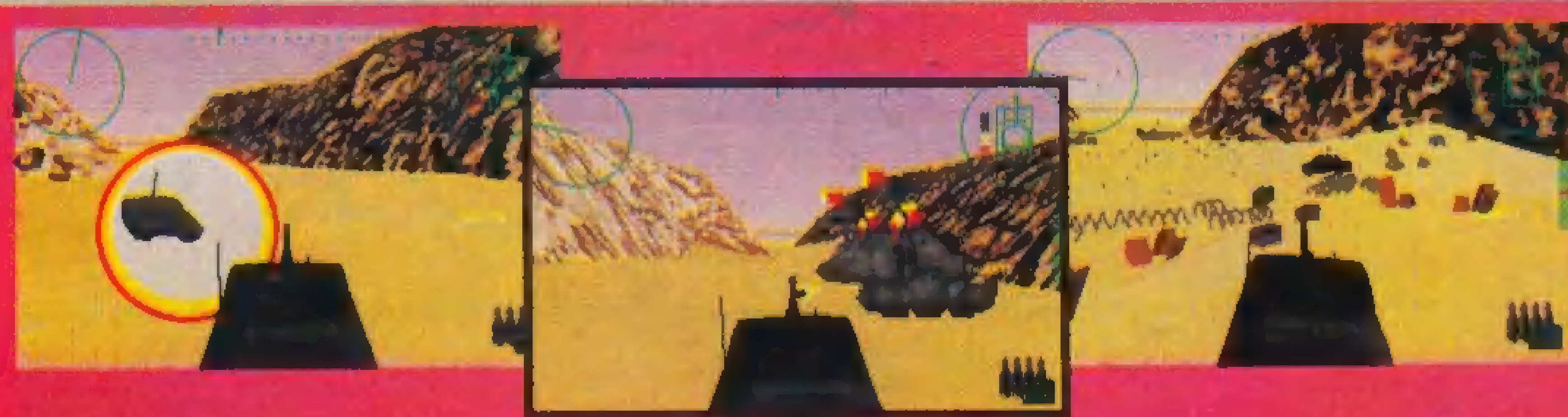






Niezła jest grafika SVGA, jednak to, co najczęściej będziesz widział, to tafla wody i w kółko te same okręty (niezależnie od scenariusza i Twojego przeciwnika). Z wyspami jest trochę lepiej — starannie wykonane miasta, kratery wulkanów itp.

Szkoda, że cała bitwa rozgrywa się tak monotonnej scenerii. Muzyka zagra tylko czasami, a dźwięk jest cienki. My po kilku rozgrywkach mieliśmy jej dosyć, jednak końcową opinię pozostawiamy Tobie.



TANK COMMANDER

Gra firmy Domark usiłuje uchodzić za symulator czołgu. I faktycznie, wiele rozwiązań jest tu wziętych żywcem z programów symulacyjnych. Ale w tej grze autorzy główny nacisk położyli na element rozgrywki, więc realizm symulacji musi ustąpić miejsca walorom rozrywkowym. Jednym słowem, „TANK COMMANDER" to nieźle zrobiona gra strzelana z elementami symulatora czołgu. Rozgrywka jest tu dużo przyjemniejsza niż choćby w słynnym „ARMOURED FIST", ale chyba jednak mniej wciągająca niż w takim klasyku jak „PACIFIC ISLANDS". Za to grafika prezentuje się bardzo dobrze i jest płynnie animowana — właśnie tyle można uzyskać za cenę pewnego odejścia od realizmu symulacji. Na koniec miła wiadomość dla miłośników rzeczywistości wirtualnej — „TANK COMMANDER" przystosowany jest do współpracy z kaskiem Cybermaxx (czy może współpracować z innymi systemami VR, nic na razie nie wiemy).

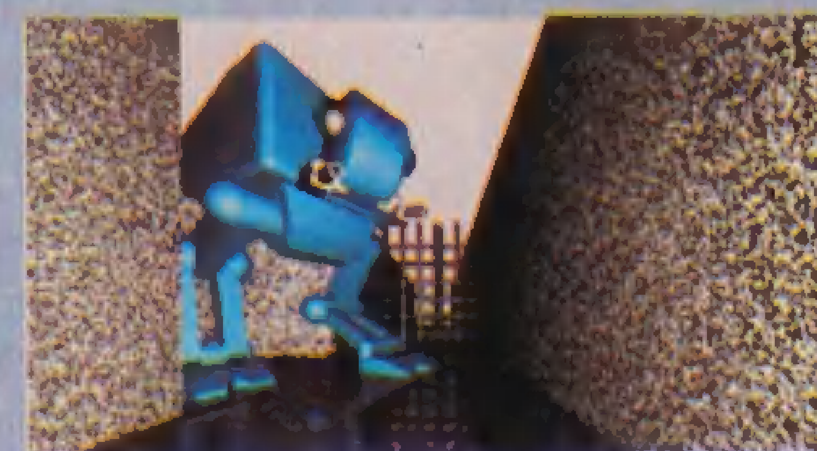




MADE IN POLAND

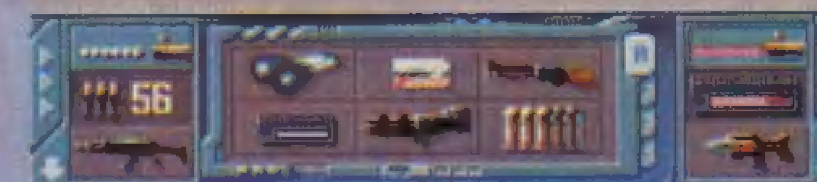
Niemałym zaskoczeniem były dla nas wiadomości, opublikowane w brytyjskim piśmie AMIGA ACTION. Otóż firma Black Legend, która nie tak dawno zaprezentowała światu, że Chorwaci też potrafią tworzyć interesujące gry, obecnie zainteresowała się polskimi programistami. Na razie planowane jest wydanie co najmniej trzech gier zespołu Union Interactive. Są to gry „SWITCHWORLD", „CHESS THROUGH THE AGES" oraz „BEHIND THE IRON GATE" (czyli dobrze znana polskim graczom „Za żelazną bramą"). Na światowym rynku gier amigowskich zapowiada się więc nie lada sensacja, bo wstępne recenzje z tych gier są bardzo pochlebne.

Ubolewać należy tylko, że o takich faktach musimy dowiadywać się z prasy zachodniej.







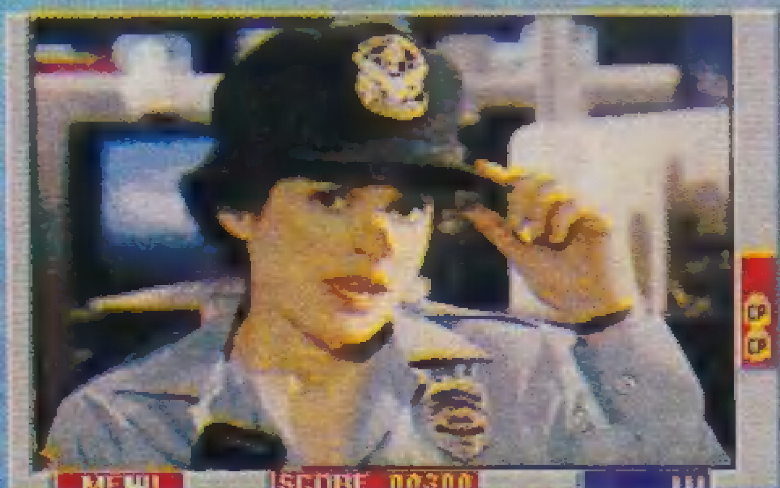


AMERICAN LASER GAMES

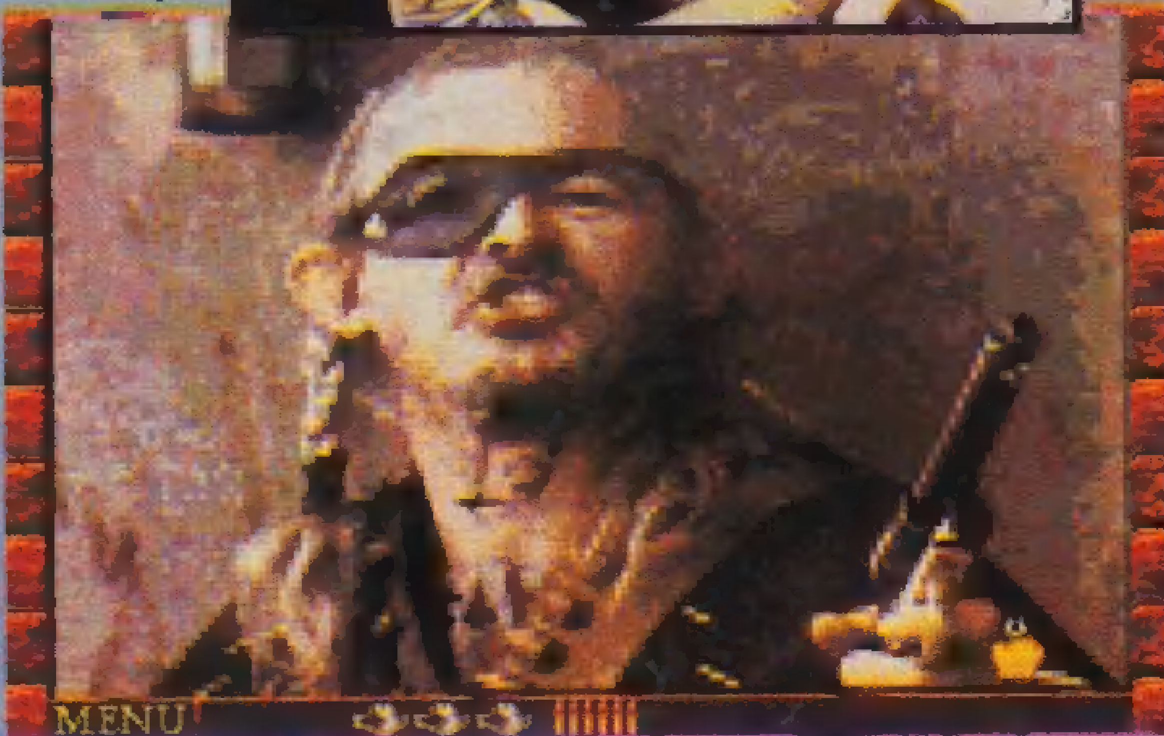
Po wersji pecetowej, „DRUG WARS" ukaże się w lipcu na 3DO.

„THE LAST BOUNTY HUNTER" to kolejna filmowa strzelanina. Cechy: takie, jak poprzednich tego typu produktów American Laser Games. Wersja na PC CD-ROM ukaże się w czerwcu, we wrześniu ukaże się wersja na 3DO, a w listopadzie na Sony PlayStation. Ciekawym pomysłem, wymarzonym wprost dla strzelanek w stylu „MAD DOG McCREE" czy „CRIME PATROL" jest hardware w postaci pistoletu.

„GAMEGUN", bo tak nazywa się właśnie to urządzenie, to pistolet współpracujący ze wszystkimi strzelaninami firmy American Laser Games. Zamiast męczyć myszkę, strzelamy bezpośrednio w ekran. Możliwa jest gra dwoma pistoletami naraz. W kwietniu ukazał się pistolet kompatybilny z PC, w lipcu ma wyjść na 3DO, a w listopadzie na Sony Playstation. Już wkrótce GAMEGUN dostępny będzie również w Polsce o czym poinformował nas wyłączny dystrybutor wyrobów firmy American Laser Games, firma CD PROJEKT.







AMIGOWE NOWOŚCI

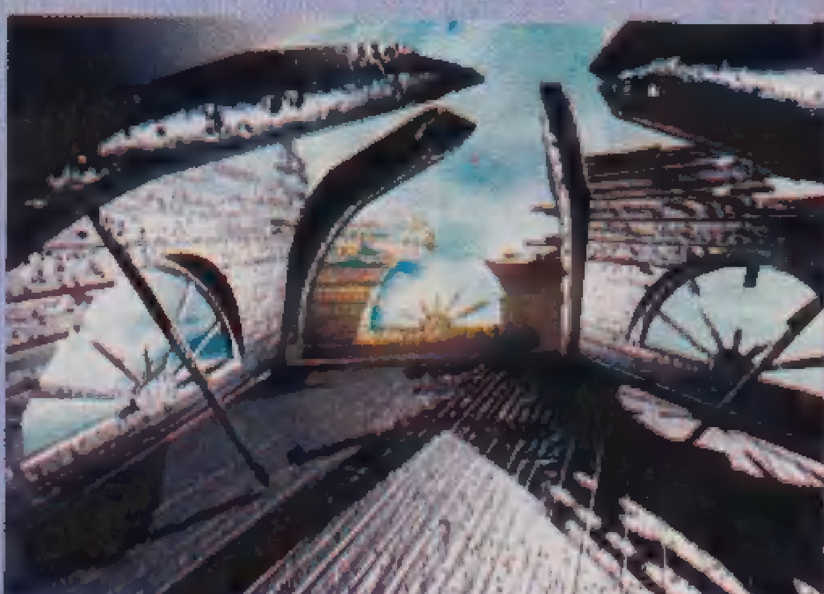
Po wykupieniu Commodore przez ESCOM i zapewnieniu, że produkcja Amig wkrótce zostanie wznowiona, w pismach zaroiło się od zapowiedzi nowych gier na tę platformę. W najbliższym czasie amigowcy mogą np. liczyć na swoją wersję „COLONIZATION" (MicroProse) i „FRONT LINES" (Impressions). Firma Rasputin zapowiada nową amigowską wersję, starej przygodówki z ST „LOST IN LIMBO", a Domark, nowe wyścigi samochodowe „F1: WORLD CHAMPIONSHIP EDITION".

11th HOUR



Ileż razy ukazywały się już zapowiedzi tej gry. Można stracić cierpliwość! Po raz nie wiadomo który, jej premiera została przesunięta. Zamiast pełnej gry otrzymaliśmy zaledwie 3 minutowe demo, ale zapisane w MPEG — możliwe do odtworzenia za pomocą karty REAL MAGIC. Dzięki temu grę ogląda się jak pełnoekranowy film, a efekt jest doprawdy piorunujący. Mroczne scenerie opuszczonego domu, chmary nietoperzy, trupek w wannie, itp. atrakcje, a wszystko to okraszone rewelacyjną muzyką M. Oldfielda. Prawdziwy odjazd, tylko kiedy gra trafi wreszcie do sprzedaży!?





POWERHOUSE



Uwaga wszyscy niedoszli urbaniści, projektanci, fanatycy „SIM CITY". Oto na horyzoncie pojawił się program będący alternatywą dla słynnej serii SIM...

Mowa tu o POWERHOUSE który umiejętnie łączy cechy takich gier ekonomicznych, strategicznych i handlowych. Ideą nawiązuje wprost do słynnego SIM CITY i TRANSPORT TYCOON, gdzie celem nadrzędnym jest budowanie imperium, a nie burzenie. Oczywiście istnieje tu element rywalizacji, gdyż konkurujesz z trzema przeciwnikami z których każdy ma taki sam cel — zbudować wielkie imperium.

Obszarem działania jest cały świat, a masz tu wpływ na wybór projektów, zatrudnianie ludzi, wznoszenia nowych budowli, itp. Najbardziej istotne są tu działania mające na celu wzmocnienie potencjału energetycznego. W związku z tym musisz dbać wydobywać ropę naftową, gaz, węgiel, a także dbać o niekonwencjonalne źródła energii: elektrownie słoneczne, wiatrowe, geo-termiczne, wodne i nuklearne.

W sumie musisz wykazać się zmysłem stratega i biznesmena, aby osiągnąć sukces w grze. Całość zrealizowana jest z rozmachem, a grafika stoi na bardzo wysokim poziomie — SVGA. Gra przygotowywana jest w wersji CD, a producentem jej jest Impressions.



LAST DYNASTY

Sierra znów próbuje szczęścia w nowym gatunku gier. Akcja rozgrywa się w dalekim kosmosie, a gra miała w swym założeniu stanowić przeciwwagę dla słynnego „WING COMMANDERA 3". Ale choć zrobiona jest nieźle, to z pewnością nie osiągnie takiego sukcesu jak wspomniany „WING 3". Do produkcji gry zaangażowano rasowych aktorów, więc mamy tu wiele sekwencji filmowych. Całość prezentuje się całkiem dobrze, ale jako, że gra działa pod Windows, to nie możemy oczekiwać cudów – wpływa to na spowolnienie niektórych sekwencji.

Wspomnę dla formalności, że gierka istnieje tylko w wersji PC CD-ROM







PLECAK AURA INTERACTOR

same pozytywne wibracje

W czasach, kiedy na rynku na dobre rozpanoszyły się CD-ROM-y, 64-bitowe konsole i inne cuda, rzeczą całkiem normalną — do której już chyba zdążyliśmy przywyknąć — jest również zabójczo szybki rozwój techniki Virtual Reality. Tak, rzeczywistość wirtualna panoszy się na każdym kroku. Choćby np. w reklamie Kit Kat na jednej ze stacji TV Sat, kiedy to koleś podrywa panienkę „na gogla VR" (i to z jakim skutkiem!), nie wspominając o wydawnictwach popularno-naukowych, s-f itd. oraz fachowych pisemkach komputerowych. Tak sobie właśnie pewnego dzionka przerzucałem kolorowe stroniczki jednego z konkurencyjnych bryków i co widzę...? Pewien gość na ECTS '95 w Londynie paraduje dumnie w hełmie VR! No jak to, myślę sobie — a co z naszą drużyną?! Ano nic, chyba już dawno śpi! Nie, gdzie tam! Przecież relacja była, to raczej ja zaspałem...

Obudziłem się z jakimś plecakiem na grzbiecie. „k....," — myślę sobie, wymiotując resztkami piwa — „co to dziś mamy — sobota — no to do szkoły nie pójdę, chyba raczej skoczę na „Grzyba" zobaczyć co też tam u starych piratów. Po mocniejszym przetarciu oczu i rozejrzeniu się dookoła, zdecydowałem, że zostanę w domu. Po „huk", że tak się wyrażę? Otóż wcale nie „po huk", bo „po huk" to pingwin w wodzie stoi, a jak mały, to po gały — tylko po to, aby przetestować pierwszy w Polsce Virtual Reality Game Wear i również po to, byście Wy teraz — Drodzy Czytelnicy — mogli czytać ten tekst, siedząc sobie wygodnie w Waszych klimatyzowanych willach.

„Aura Interactor" — taką właśnie nazwę nosi zestaw mieszczący się w pudełku wielkości małej walizki. Dzięki niemu, jak głosi reklamowy napis, nareszcie poczujemy, co to znaczy prawdziwa gra. Dopiero teraz dane nam będzie poznać siłę kopnięć przeciwnika, wybuchów potężnych eksplozji i innych efektów dźwiękowych. No dobra, już mi skacze ciśnienie — a co dalej? Dalej, jak przed pójściem do szkoły. Plecak na grzbiet, odpowiednia konfiguracja oraz adjustacja systemu szeleczek i pasków — tak, by wszystko dobrze przylegało do ciała — i prawie gotowe. Jeszcze tylko 3 kabelki: jeden pobiegnie do źródła dźwięku, czyli wyjścia „out" karty dźwiękowej, drugi do zasilania 220 V, a trzeci połączy sam plecak z manetką kontrolną. No to jazda!

Na pierwszy ogień poszedł „Doom", wszak tam właśnie roi się od okrzyków, wybuchów, eksplozji itd. Muszę przyznać, że tego właśnie się spodziewałem. „Aura Interactor" uwydatnia wszystkie tony niskie, zaś wysokie pozostawia w tle. Jeśli więc Baraka z „Mortal Kombat 2" przysunie Ci w michę, to po prostu to poczujesz, tyle, że mniej więcej w okolicy nerek. Podobnie dzieje się w innych gierkach, a panuje tu jedna zasada — im więcej eksplozji, odgłosów uderzeń i wybuchów — tym większe doznania... hhhhmmm... nazwijmy to „akustyczno-dotykowe". Warto nadmienić, że „Aura Interactor" może pracować w dwóch trybach: „game" i „music". Pierwszy przydaje się zasadniczo tylko podczas grania, drugi natomiast przeznaczony jest dla melomanów, a raczej miłośników prawdziwie mocnego uderzenia. Otóż opisywany pleczaczek jest w stanie odbierać sygnały z praktycznie każdego zewnętrznego źródła dźwięku. Czymś takim może być radio, mikrofon, konsola do gier, telewizor, magnetofon czy odtwarzacz płyt kompaktowych. Lwia część niniejszego testu przeprowadzana była właśnie z przełącznikiem ustawionym na tryb „music". Kiedy miałem dość grania, podłączyłem plecak do odtwarzacza CD... i zaczęły się wariacje. „Aura Interactor" przekształcił się w potężny woofer, potrafiący porządnie wstrząsnąć całym ciałem. Niestety, jego przydatność na tzw. imprezach-balangach-pijatykach stoi pod sporym znakiem zapytania, a to ze względu na zbyt krótkie kable połączeniowe. No i oprócz tego wyraźny zakaz pochodzący z instrukcji obsługi — z plecaczkiem na plecach nie wolno wykonywać zbyt gwałtownych ruchów.

Ponieważ „Aura Interactor" jest sam w sobie potężnym źródłem wibracji, niektóre osoby nie powinny w ogóle go używać. Mam tu na myśli delikwentów mających kłopoty z sercem i centralnym układem nerwowym. Nudności, zawroty i bóle głowy, nagłe podwyższenie ciśnienia — to znak, że należy niezwłocznie odstawić plecaczek do pudełeczka i odwiedzić lekarza, a być może nawet psychiatrę.

Tak się szczęśliwie złożyło, że ja sam nie miałem tego typu nieprzyjemności. Wręcz odwrotnie. Wkrótce jednak przekonałem się, że co za dużo, to nie zdrowo. Po 3-godzinnej sesji w składzie Aura Interactor + CD player + „SCOOTER" + „MASTERBOY" + „MOBY"... miałem dość. Od razu lekko się zdziwiłem, gdyż normalnie tak wcześnie nie zwykłem kończyć. Potem zaczęły boleć mnie zęby, a szczególnie prawa piątka — wkurzyłem się nie na żarty, bo przecież leczona kanałowo.

Nie przejmując się dolegliwościami, włączyłem komputer i wstukałem tekst, który właśnie czytacie. „Aura Interactor" spodobał mi się w okrąglutkich 100%. Nie ma najmniejszej wątpliwości, że przyszłość należy do takich właśnie urządzeń. Zwłaszcza, że już teraz zapowiadane są gry mające wykorzystać wszystkie możliwości „plecaka". Póki co, największą uciechę będą mieli z niego posiadacze konsol Super Nintendo i Sega (odpowiednie kable-przejściówki wchodzące w skład zestawu, sporo gier wyśmienicie współpracujących z „Interactorem") oraz fani techno i dance-floor.

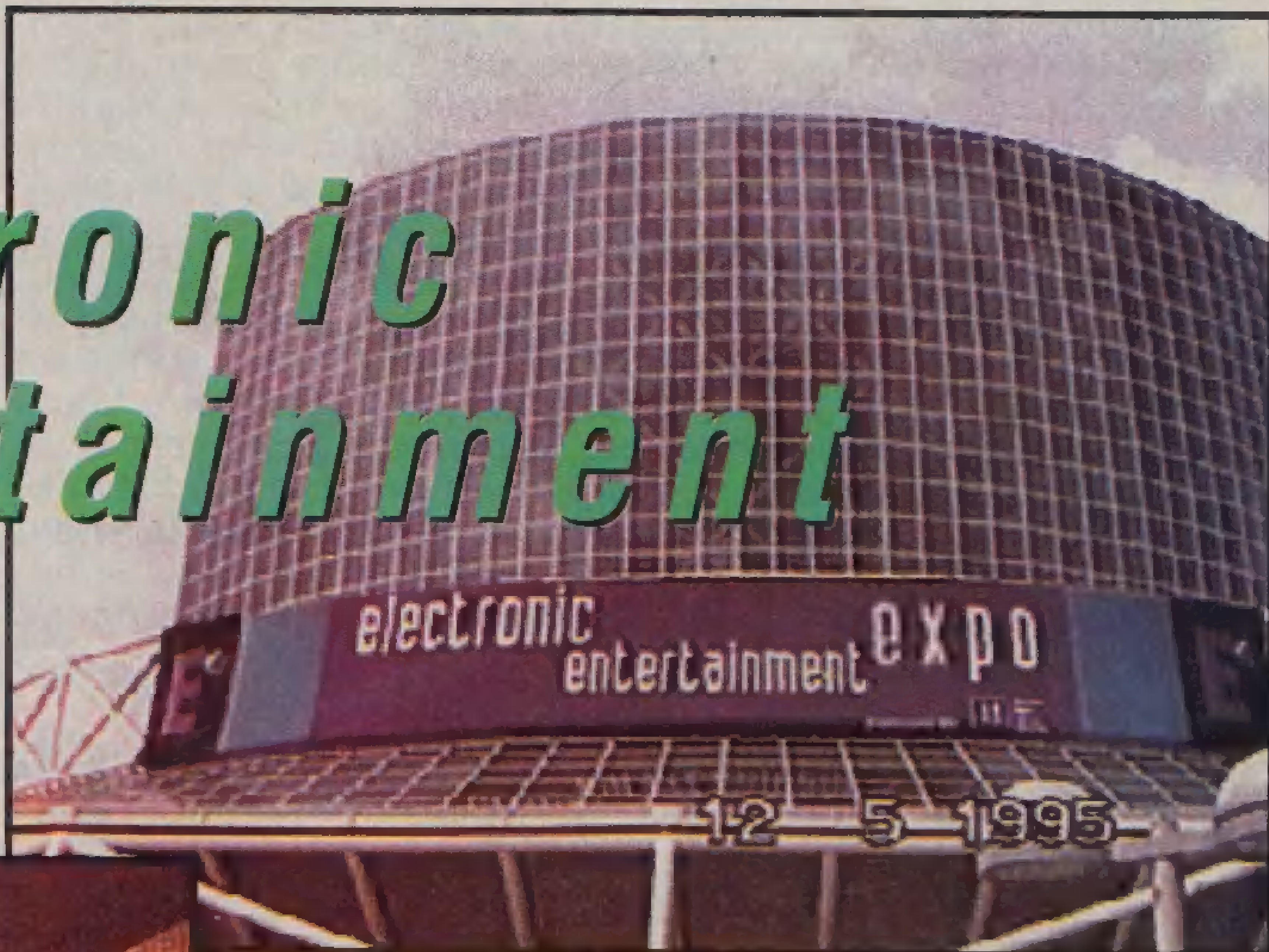
■ Sandey





Do testów dostarczyła firma **MULTI STYK**
Warszawa, ul. Majdańska 9 tel/fax (0-22) 10-32-99
Warszawa, ul. Hoża 42 tel. 628-82-68 (sklep)

E3 Electronic Entertainment Expo



11 maja rozpoczęła się w Los Angeles wielka Wystawa Rozrywki Elektronicznej w skrócie określana jako E3. Jest to obecnie największa na świecie impreza poświęcona WYŁĄCZNIE tej tematyce, a w szczególności grom. W chwili gdy piszę te słowa brak jeszcze w prasie światowej szczegółowych relacji z tej wystawy, a Naczelny (sknera) zdecydowanie odmówił sfinansowania mi delegacji do L.A., więc z konieczności będzie to relacja jedynie o zapowiedziach i planach organizatorów tej imprezy.

Potrzeba zorganizowania tego typu imprezy nie wynikła wcale z potrzeby zabawienia publiczności. Gry komputerowe to dzisiaj potężny przemysł, którego obroty są obliczane na 6 mld dolarów rocznie. Potrzebę inwestowania w tę dziedzinę uznają dziś najwięksi potentaci branży elektronicznej (vide Sony, Philips, NEC, Panasonic, JVC itd.). Zainteresowanie imprezą jest olbrzymie — zarejestrowało się 385 wystawców i zapowiedziano premiery ponad tysiąca nowych produktów. Spodziewane są odwiedziny co najmniej 30 tysięcy zwiedzających, a zainteresowanie relacjami z imprezy wykazało ponad 700 przedstawicieli mediów z całego świata (w tym MTV i BBC).



Termin wystawy nie jest wybrany przypadkowo — jej organizatorzy przeprowadzili szczegółową analizę trendów rynkowych i stwierdzili, że nie lato i nie zima, ale właśnie wiosna jest okresem największego wysypu nowych gier i okresem największego ożywienia sprzedaży.

Wystawa ma się więc odbywać co roku w maju, ale w przeciwieństwie do innych wielkich imprez tego typu, miejsce każdej kolejnej imprezy może (i powinno) ulegać zmianie. Na razie wiadomo, że następna impreza odbędzie się w maju '96 również w Los Angeles, ale intencją organizatorów jest, by kolejne wystawy odbywały się naprzemiennie na Wschodnim i Zachodnim Wybrzeżu USA — jako najprawdopodobniejsze lokalizacje na Wschodzie wymieniane są Orlando i Atlanta.



No i w końcu największa bomba. Nie jest wykluczone, że już w przyszłym roku odbędzie się również europejska edycja E3! Rozmowy z najbardziej zainteresowanymi (czyli producentami sprzętu i gier) są mocno zaawansowane i praktycznie pozostał do wyznaczenia termin oraz miejsce tej imprezy, która stanie się wielką konkurencją dla londyńskiego ECTS i hanowerskiego CeBIT. A oprócz tego, w przyszłym roku planowana jest japońska edycja E3! Wiele więc wskazuje na to, że jesteśmy świadkami narodzin kolejnej wielkiej imprezy wystawienniczej — tym razem skierowanej głównie do miłośników gier.

W następnym numerze „GK" powrócimy do tematu i przekażemy garść ciekawostek z tej imprezy.

■ LSK

RZECZYWISTOŚĆ WIRTUALNA DLA KAŻDEGO

Wespół z techniką zapisu informacji na dyskach kompaktowych, rzeczywistość wirtualna stanowi przyszłość dzisiejszego świata komputerów. Szerzej pisałem o tym zagadnieniu w nr 1/94 (2) „GK".

Ze względu na zastosowanie specjalnych procesorów o olbrzymiej mocy obliczeniowej, zabawa w „Virtual Reality" staje się dość kosztowną rozrywką. Czujniki, sensory, gogle, hełmy — za wszystko trzeba zapłacić. Tradycyjnie już, posłużę się przykładem: można za to wybudować taką super wielką chałupę z bajerami, że chłopy na wsi będą ją mylić z kościołem. No i kogo na to stać? Niech podniesie rękę...

VIRTUAL REALITY

No, ale od czego ludzki umysł! Marzeniem firmy BC Designs jest, by do końca tego stulecia, każdy mógł mieć w domu własny, mini-zestaw „Virtual Reality". Ho, ho — pomarzyć można, ale zejdźmy na ziemię. Tak więc ta właśnie firma zaprezentowała niedawno swój najnowszy produkt o nazwie V-REX. Jest to nic innego, jak przystawka do zwykłego PC-ta (z procesorem co najmniej 386), dzięki której nasz poczciwy komputer osobisty przeistacza się w pełnowartościowy zestaw VR (Virtual Reality). No, może przesadziłem trochę z tą pełnowartościowością, gdyż sprzęt jest trochę „odchudzony". Chodzi oczywiście o jak największe obniżenie ceny, która, noo... jakby to powiedzieć... na Maluszka spokojnie wystarczy...

Mimo to, nie wydaje się, aby całe przedsięwzięcie spaliło na panewce. Zawsze znajdzie się ktoś „nadziany", a ci mniej nafaszerowani mogą najwyżej liczyć na rychły spadek ceny tego cudeńka. Poza tym, już teraz dostępnych jest kilka programów w pełni wykorzystujących możliwości nowego sprzętu. Tak np. „It's a Gas" angielskiej firmy British Gas, pozwala na dowolne umeblowanie kuchni, a „Seaspace 2000" zabierze nas w podwodną podróż po głębinach mórz i oceanów. Trwają też prace nad wykorzystaniem V-REX'a w medycynie. Tak, tak — dzięki temu chirurg będzie mógł trochę „potrenować" przed skomplikowaną operacją...



Nasłuchaliście się już tego, co na świecie, a co z Polską. Nie jest źle kochani. Już trzecia z kolei firma zajmie się dystrybucją systemów Virtual Reality w naszym kraju. Zrobiło się więc trochę ciasno na rynku, ale to dobrze, bo konkurencja wyjdzie na zdrowie przede wszystkim nam – potencjalnym nabywcą.

Już w następnym numerze przedstawimy wam wyczerpującą relację z testów VFX1. Dotychczas mieliśmy z nim jedynie kontakt „powierzchowny" przy okazji Targów. Teraz na spokojnie w redakcyjnym „zaciszu" możemy wreszcie wejść w świat komputerowej fantazji...

Obudził go wzmagający się wiatr, przynoszący kłęby dymu i smród spalenizny. Przez chwilę nie mógł sobie przypomnieć co się stało, ale jeden rzut oka na dogasający wrak awionetki powiedział mu wszystko. Wstał z nagrzanego piasku i chwiejnym krokiem podszedł do poskręcanych szczątków samolotu. Zajrzał do środka przez coś, co dawniej było oknem i zobaczył swoich przyjaciół. Wszyscy leżeli martwi w przejściu, tam gdzie rzuciła ich siła zderzenia, i patrzyli w pustkę szeroko rozwartymi oczami. To było ponad jego siły – osunął się na piach i ukrył twarz w dłoniach. Leżał tak klika minut, kiedy w ciszy tropikalnej nocy rozszedł się przerażający krzyk – na pewno nie zwierzęcy, ale też nie mający w sobie nic ludzkiego. Głos zbliżał się wyraźnie i słychać było dudnienie wielu kroków – ciężkich i niepewnych. Rozbitek rzucił się w zarośla. To co zobaczył chwilę później, przeraziło go jak nic innego na świecie...

ISLE OF THE DEAD



„Isle of the Dead" jest przygodówką z rodziny wolfensteinowatych. Składa się ze scen statycznych i dynamicznych. Podczas tych pierwszych najważniejsza jest inteligencja i dobry wzrok. Sceny dynamiczne to do 90% całej zabawy – polegają one na niszczeniu krwiożerczych mutantów i zbieraniu przedmiotów potrzebnych do przeżycia (apteczki, jedzenie, amunicja). Wszystkie pozostałe przedmioty służą do pokonywania przeciwności losu, np. z tubylcami możesz rozmawiać tylko za pomocą słownika. Polską edycję „Isle of the Dead" wykonała firma LK AVALON. Wszystkie teksty są w języku polskim, dzięki czemu każdy Polak może



W „Isle of the Dead" Twoim celem jest przeżyć i przy okazji wytępić Zło zamieszkujące tę dziką i niezbadaną wyspę. W wykonaniu tej niebezpiecznej misji pomogą Ci dwa rodzaje broni palnej oraz pałka, ale najpierw musisz je odnaleźć, co nie jest takie łatwe.

Pierwszą rzeczą jaką powinieneś zrobić, to przeszukać wrak samolotu i dostępną Ci plażę, dzięki czemu zdobędziesz: dwururkę, 50 sztuk amunicji, 2 kokosy, kurtkę, słownik, kawałek bambusa, przecinak do drutu i racę. Kijem możesz karczować dżunglę i przechodzić do następnych komnat. Dwururka, jak chyba każdy wie, służy do strzelania (zabijania). Gdy skończy Ci się do niej amunicja, możesz jej używać jako pałki. Wszelkie jadło, jakie znajdziesz w grze (banany, kokosy) służy do wzmacniania Twego wątłego zdrowia. Apteczki, chociaż nie są żarciem, spełniają podobne zadanie.



JUNKYARD/LK. AVALON '95

ISLE OF DEAD

dystrybucja: **LK. AVALON** tel. (0-17) 627-471 wew. 274, 275

cena det.: **?**

wymagania sprzętowe: min. 386SX, 4 MB RAM, VGA/SVGA, HDD 14MB, MS-DOS 5.0

ocena: **6**



pobawić się tą grą. Patrząc od strony technicznej „Isle of the Dead" nie jest rewelacyjna. Owszem animacja wykonana jest płynnie, ale co z tego, jeśli grafika jest nie dopracowana, a sceny statyczne, wykonane bardzo starannie i ciekawie, stanowią tylko 10% całej gry. Muzyka wprowadza nas w klimat morderczego pojedynku, a efekty dźwiękowe, chociaż skąpo rozmieszczone, urozmaicają całość.

„Isle of the Dead" nie jest hitem i chyba nigdy nim nie będzie, ale jeśli mamy za dużo gotówki, to możemy spędzić przy niej parę ładnych godzin.

■ **Coval**

BAW SIĘ RAZEM Z NAMI

nowe konkursy

SZKOŁO HEJ!

Od stu lat, a może i więcej słyszymy bez przerwy hasło „szkoło hej". Stare to i trochę wyświechtane. Pod jakim hasłem zacząć nowy rok szkolny? Ruszcie głowami i wymyślcie coś z jajem – krótkiego, dosadnego i zabawnego. Najfajniejszym zawołaniem rozpoczniemy następny numer GIER KOMPUTEROWYCH, a autor hasła otrzyma wspaniałą nagrodę niespodziankę.

Zgłoszenia przesyłajcie do nas na kartach pocztowych, a nie zapomnijcie podać swojego adresu i typu komputera jakim dysponujecie!

KOMIKSIARZE NA START

Wiemy, że wielu z Was ma zacięcie do rysowania wspaniałych rzeczy, co znajduje odzwierciedlenie w Waszych listach. Czy nie lepiej zatem zamiast pracowicie obmalowywać koperty, zrobić coś „poważnego". Wystarczy wymyśleć jakąś zabawną historyjkę (najlepiej 3 do 5 rys.), narysować ją na czystych kartkach papieru, ubarwić zabawnym komentarzem i przysłać do nas.

Jeśli nie masz zbyt pewnej ręki, za to w głowie pomysłów rój, możesz wykorzystać swój komputer. Mogą to być historyjki lub pojedyncze zabawne obrazki wykonane dowolną techniką: rysunek programem graficznym, skaningi, montaże elektroniczne. W tym przypadku prace powinny być nadsyłane na dyskietkach w dowolnych formatach graficznych dających się odczytać na Amidze, ST, PC lub Maku

Wybrane prace będą oczywiście wydrukowane, a ich autorzy mogą liczyć na nagrody i honoraria. Najlepsi mogą liczyć na stałą współpracę.

NIECH BĘDZIE WESOŁO!

Rubryka o takim tytule z pewnością już wkrótce zagości na naszych łamach. Liczymy na Was! Podsyłajcie nam swoje opowiaski, historyjki prawdziwe i zmyślone, dowcipy, kawały, powiedzonka, przekręty, wykręty. Cieszyć nas będą wszystkie błędy, byki i babole, które wyszukacie w tak zwanej prasie fachowej. Nieraz czytając jakieś „mądre" artykuły, aż nas skręca ze śmiechu. Zdarzył się wiele razy, że pisaliśmy paszkwila obnażającego głupotę lub niewiedzę autorów wspomnianych artykułów. Jednak gdy po jakimś czasie emocje trochę opadły, tekst lądował na dnie szuflady. Dlaczego? No cóż każdy się myli, my także. Jeśli zaczniemy przypinać łatki konkurencji, oni odpowiedzą nam tym samym, a publiczne opluwanie się do niczego dobrego nie prowadzi. Ustępujemy więc pola Czytelnikom. Jeśli macie ochotę komuś „dołożyć", wyżalić się na producentów, dystrybutorów lub kolegów, to śmiało! Od następnego numeru tworzymy dla Was specjalną „Trybunę".

CZY WIESZ ŻE...

GRY A MEDYCYNA

Dr Mark Griffiths, psycholog z uniwersytetu w Plymouth stwierdził, że gry komputerowe mogą mieć pozytywny wpływ na dzieci, rozwijając u nich pewne pożyteczne zachowania. Naukowiec twierdzi, że granie może być terapią przy zaburzeniach mózgu oraz fizykoterapią po złamaniach rąk. Jak widać nie wszyscy naukowcy są zgodni, że gry komputerowe powodują jedynie skretynienie, ślepotę, padaczkę i wzrost bandytyzmu.

NOWY PHANTOM

Firma EUROMAX ELECTRONICS wypuściła nowy joypad do PC — „PHANTOM 2", który jako pierwszy ma aż sześć niezależnych przycisków fire. I nie jest to wcale przesada, coraz więcej gier wymaga większej liczby przycisków. Pierwszą grą, która obsługuje wszystkie sześć „fajerów" jest „SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO" firmy GAMETEK. Twórcy mają nadzieję, że wytyczy ona standard dla innych gier. Nowy „PHANTOM" kosztuje około 20 funtów.

DZIEWCZYNY DO KOMPUTERÓW!

AMERICAN LASER GAMES, firma znana z zaspokajających samcze instynkty strzelanin, uruchomiła nowy projekt pod nazwą GAMES FOR HER. Będą to interaktywne gry-filmy dla dziewcząt. Pierwszą grą spod tego szyldu będzie „MADISON HIGH", ukazująca życie w szkole i domu z kobiecego punktu widzenia. „Gry Dla Niej" będą nafaszerowane elementami, które przyciągną przed monitory damską widownię między 9 a 15 rokiem życia. Krótko mówiąc będą przypominały seriale w stylu „Beverly Hills 90-coś-tam". Gry będą się ukazywać na 3DO, PC CD-ROM, MAC CD i SONY PLAYSTATION.

MAX DESIGN '93

BURNTIME

dystrybucja
MIRAGE
tel. (0-2) 671 77 77

cena det.
70.50,-

wymagania sprzętowe

PC: min. 286, VGA

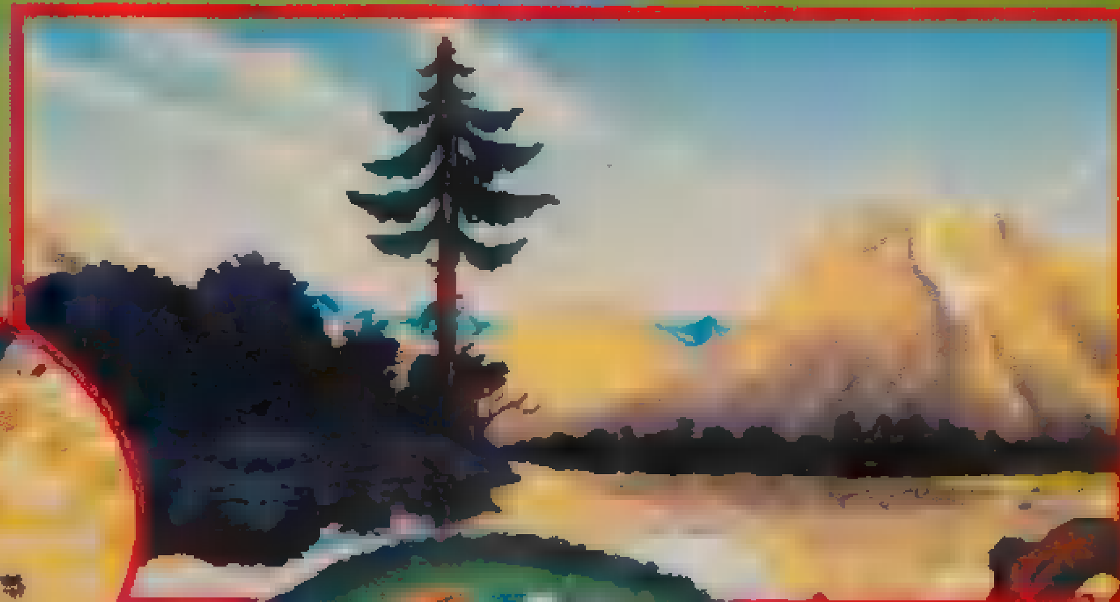
AMIGA: 500-4000, 1 MB

5



... akcja gry rozgrywa się w naszej bliżej nie określonej przyszłości. Ziemia jest zniszczona i wyjałowiona ...









BURNTIME

Gdziekolwiek się obejrzeć, w gazetach, w radiu, w telewizji wszędzie naukowcy alarmują o tragicznym stanie środowiska naturalnego. Obrazy zatrutych rzek pełnych zdechłych ryb, plaż pokrytych ropą wyciekłą z tankowca, pustyń powstałych po wycięciu lasów tropikalnych czy też powodzi spowodowanych efektem cieplarnianym doskonale wszyscy znamy. Jednakże tam gdzie w grę wchodzą wielkie pieniądze i biznes, skrupuły są raczej niewielkie, a zawsze znajdzie się pochlebca łasy na forsę, który wszystko zatuszuje i tak przeinaczy, że nikt nie dowie się prawdy. Poza tym ludzie mają krótką pamięć – reagują gwałtownie, ale szybko rezygnują z podjętej działalności. Nade wszystko jednak, człowiek się przyzwyczaja do różnych rzeczy – rzeka zatruta? I co z tego.



Od tylu lat jest już zanieczyszczona a jeszcze nikomu nic się nie stało, a mnie i tak ta sprawa nie dotyczy – ja mam wodę w kranie.

Konsekwencje takiej działalności i takiego sposobu myślenia pragnie nam przybliżyć program „Burntime". Akcja gry rozgrywa się w naszej bliżej nie określonej przyszłości. Ziemia jest zniszczona i wyjałowiona, pozbawiona prawie zupełnie szaty roślinnej i zwierzęcej. Promieniowanie spowodowało powstanie niebezpiecznych i agresywnych mutantów. Rodzaj ludzki utracił swoją wiedzę i cofnął się w rozwoju do barbarzyństwa. Jedyne urządzenia



istniejące na świecie są zbudowane z resztek wygrzebanych w starożytnych ruinach miast – jedynej oznace dawnej wielkości ludzi. Woda i żywność są niezwykle cenne i rzadko spotykane. Łatwo jest stracić życie za kawałek szczurzego lub psiego mięsa – stanowiących teraz podstawowy pokarm. Znikły pieniądze, a upowszechnił się handel wymienny – ty dasz mi oponę, a ja ci spodnie i butelkę wody.

W grze wcielasz się w postać nieco bardziej światłego osobnika, który za swój cel życiowy uznał opanowanie wszystkich znanych mu osad ludzkich i sprawowanie kontroli nad Wielkimi Miastami – terenami neutralnymi, gdzie nikt nie ma władzy i gdzie zakazane są wszelkie walki. W tym celu będziesz musiał werbować żołnierzy, którzy będą stacjonować w poszczególnych osadach i bronić ich przed innymi, którzy by powzięli podobne do Ciebie zamiary. Przydatni będą również technicy, którzy ze znalezionych kawałków maszyn potrafią skonstruować pułapki na zwierzęta, broń, pompy do wody.

Naturalnie wszystko po to, by w posiadanej osadzie mogło pozostać i być w stanie się wyżywić więcej osób. Przydatni będą również lekarze leczący rany tych, z którymi aktualnie przebywają. Podczas gry będziesz głównie działał na dwóch rodzajach plansz: na dużej mapie, na której będziesz przemieszczał się z osady do osady i na planszach przedstawiających osadę, w której aktualnie przebywasz obydwa typy są pokazane „z lotu ptaka".

W każdej z osad najważniejsze jest znalezienie źródła wody i uzupełnienie jej zapasu. Można również zapolować na psy, by nakarmić siebie i swoją drużynę. Istotne jest zbieranie wszelkich przedmiotów jakie są poumieszczane w budynkach, jak i wyszukiwanie ich na okolicznym obszarze – dzięki tym znaleziskom możesz pohandlować lub zbudować potrzebne Ci urządzenia.



Grając cały czas należy pamiętać o uzupełnianiu ilości wody i regularnym jedzeniu. Postać głodna, bądź spragniona, w szybkim tempie traci zdrowie i umiera. Ważne jest leczenie ran odniesionych w starciach lub podczas polowania, kierując się przy tym zasadą, że im lżejsza rana, tym łatwiej i taniej ją wyleczyć. Lekarz w drużynie lekkie skaleczenia leczy od razu, a także ogólnie poprawia stan zdrowia członków drużyny.



„Burntime" pretenduje do miana gry strategiczno-ekonomicznej i w istocie można dostrzec w niej pewne elementy obu tych typów – są one jednak bardzo powierzchowne. Ostatecznie cała gra polega na tym, by utrzymać się przy życiu, zdobyć jak najwięcej osad i zbudować jak najwięcej pułapek na zwierzęta, by dostarczyły żywności zarówno na handel, jak i na utrzymanie załogi z danej osady. Grafika gry nie jest rewelacyjna, jest jednak na tyle ładna, że nie odrzuca i można się do niej przyzwyczaić. O muzyce trudno mówić, gdyż prawie wcale nie występuje. Sterowanie postacią jest stosunkowo proste. By ją przemieścić wystarczy kliknąć w żądanym miejscu i mieć nadzieję że



zdoła tam dojść i nie zatrzyma się przy budynku, którego nie będzie umiała obejść. Inne polecenia typu: zostań, walcz, rozmawiaj wydaje się poprzez rozwijalne menu.

„Burntime" jest grą mocno przeciętną, która jednak może znaleźć swoich zwolenników. Jej atutami są: ciekawy pomysł i przede wszystkim gruba, wspaniale opracowana książka dołączona do gry, bardzo dokładnie opisująca wszelkie zagrożenia na jakie narażone jest środowisko np.: efekt cieplarniany, wybuch bomby atomowej czy zatrucie oceanów (niestety – nie jest przetłumaczona na polski).

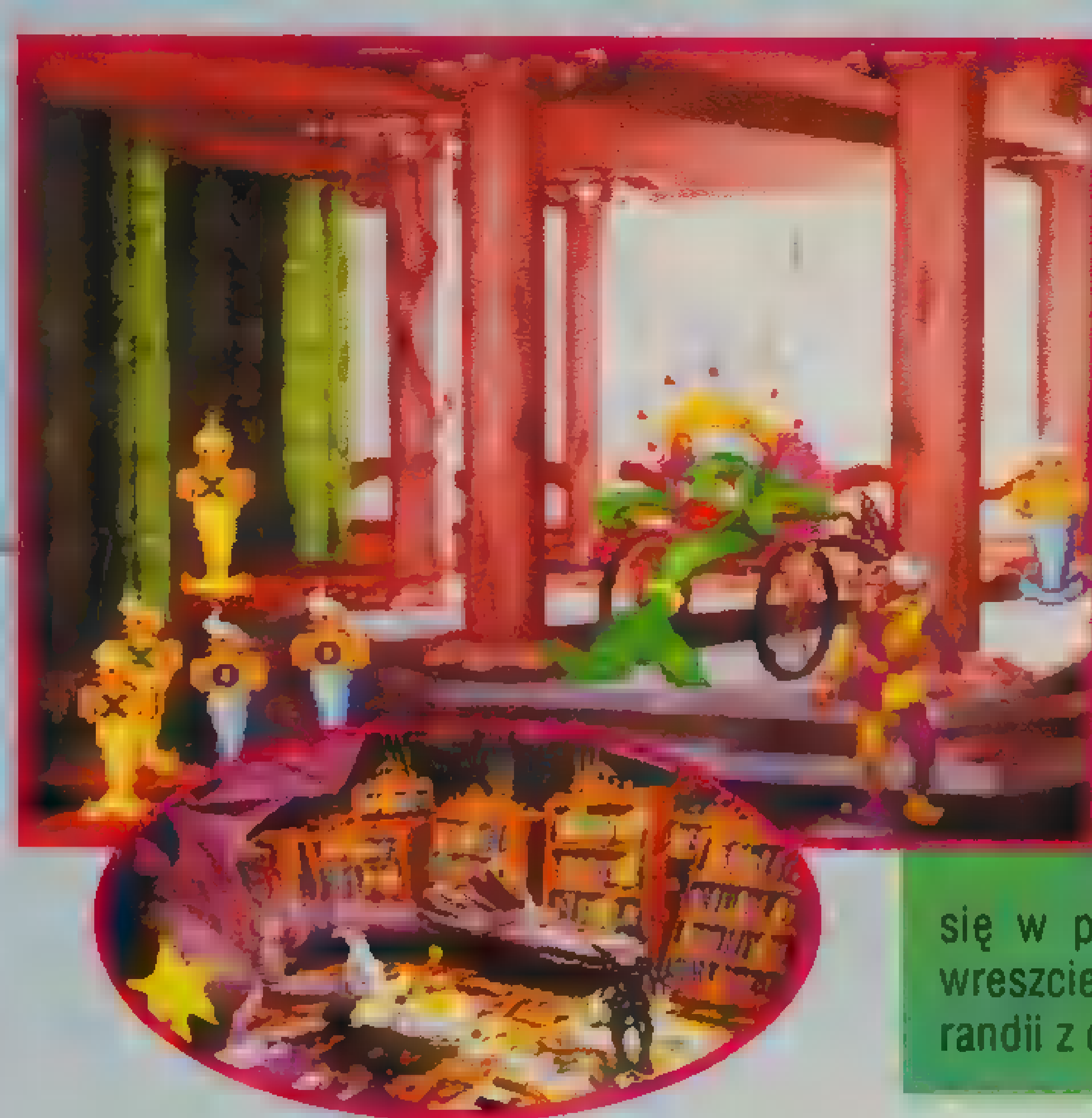
■ **Patrycja Wardzała**

... gra polega na tym, by utrzymać się przy życiu ...









Jak zapewne pamiętają ci co grali w pierwszą część „Kyrandii" ostatni raz z Malcolmem spotkaliśmy się wtedy, gdy książę Brandon zamienił podłego Błazna, mordercę króla i królowej, w kamienny posąg. Od tego wydarzenia upłynęło wiele czasu, aż wreszcie w trzeciej części opowieści o Kyrandii, podczas gwałtownej burzy jedna z błyskawic trafiła w posąg i odczarowała Malcolma.

Dzięki temu, że gracz wciela się w postać niesławnego Błazna, jest wreszcie okazja spojrzeć na historię Kyrandii z ostatnich kilku lat z zupełnie innej strony. Rozczarowanie spotka jednak tych, którzy oczekiwali, że wreszcie w ramach przygodówki będą mogli sterować poczynaniami bohatera prawdziwie ZŁEGO. W toku gry okazuje się bowiem, że Malcolm to całkiem porządny gość, może z nieco wykoślawionym i złośliwym poczuciem humoru oraz z wrodzonym zamiłowaniem do kłamstwa. Z pewnością nie będzie szalał, palił i mordował, ba! jednym z głównych celów gry jest właściwie udowodnienie, iż to nie Błazen zabił króla i królową. Aby osiągnąć ten cel, będziesz wraz z Malcolmem podróżować po tajemniczych i magicznych krainach – w sumie ponad 80 różnych lokacji. Najpierw będziesz zmuszony uciec z Kyrandii, gdzie nikt nie pała miłością do Malcolma, na Wyspę Kotów. Tam pomożesz kotom wyzwolić się spod jarzma leniwych psów wykorzystujących ich pracę, ■ także zwerbować piratów do ataku na Kyrandię.

Podczas powrotnego rejsu trafisz na Koniec Świata skąd jedyne wyjście poprowadzi Cię do Limbo, Podwodnego Królestwa. Stamtąd wreszcie dotrzesz do Kyrandii, gdzie rozegra się ostateczna konfrontacja z aktualnie panującym Brandonem i Kallakiem – jego prawą ręką.

Podczas swych podróży napotkasz na swej drodze wiele ciekawych postaci, w tym część znaną już z poprzednich części opowieści o Kyrandii. Wszystko będzie odbywać się do wtóru bardzo przyjemnej muzyki oraz digitalizowanej mowy (bez lub z napisami). Na każdej planszy gry zabawną animacją. Nie będziemy takich rzeczy opisywali – jeśli kto chce, niech sam podejmie próby odnalezienia dodatkowych smaczków gry. W grze występuje również wskaźnik, symbolizujący nastawienie Malcolma do aktualnego rozmówcy. Ma on trzy pozycje: bezczelne podlizywanie się, normalny sarkazm i przewrotne łganie. W zależności od ustawienia, Malcolm będzie rozmówcom bezwstydnie kadził, będzie kpił z nich ■ żywe oczy, albo łgał bez zmrużenia oka.

Legend of Kyrandia 3

MALCOLM'S REVENGE

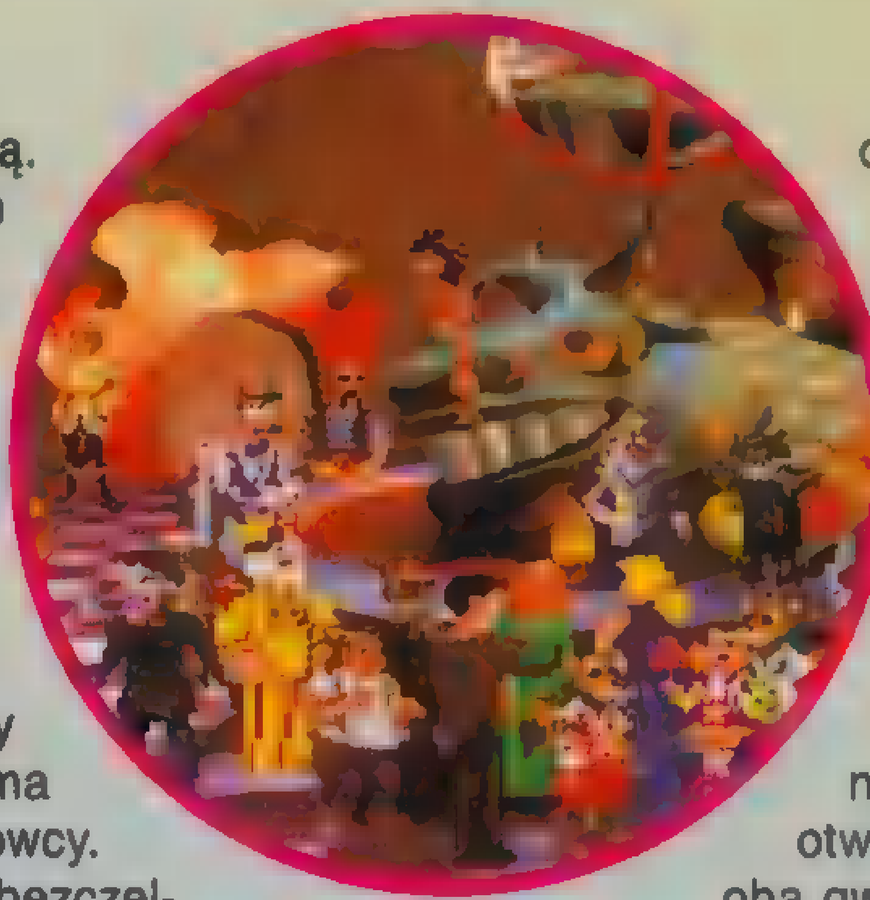


JAK GRAĆ

Z pierwszej części przygód, które przeżyliśmy w baśniowej krainie Kyrandii pamiętamy, iż złośliwy a przewrotny morderca dobrego króla Williama, nadworny trefniś Malcolm został za swe rozliczne zbrodnie przykładnie ukarany i – ku przestrodze innych niegodziwców, którzy zamierzaliby dokonać królobójstwa – zostawiono go jako kamienny posąg ■ zamkowym wysypisku śmieci. I dobrze mu tak! Na końcu drugiej części przygód naszych bohaterów dowiadujemy się, iż podczas straszliwej burzy w posąg złoczyńcy ugodził piorun, który złamał czar wiążący ciało Malcolma w kamieniu. W trzeciej części błazen ożywa i okazuje się, iż żądny jest zemsty (czego zresztą należało oczekiwać). Będziesz więc animował postać Malcolma, który – jak to masz udowodnić – wcale nie zabił swego krewniaka (tak, tak – Malcolm okazuje się być królewskim kuzynem) i na początek zamierza wykazać swą niewinność... ■ potem się zobaczy. Niestety, Kyrandczycy nie bardzo mu wierzą, zadanie nie jest więc łatwe. Szczególnie upierdliwy okaże się oportunista Herman, ten sam, który ■ pierwszej części omal nie załatwił Brandona piłą. No, może się wprawdzie tłumaczyć hipnozą, jakiej poddał go Malcolm, jego gorliwość ■ ściganiu nieprawości byłego trefnisia jest jednak mocno niesmaczna...

„Legend of Kyrandia 3" jest jedną z najlepszych przygodówek w jakie kiedykolwiek przyszło nam grać. Grafika i muzyka stoją ■ wysokim poziomie, a i fabule niczego nie da się zarzucić.

Jest to gra mająca mnóstwo alternatywnych rozwiązań – na przykład podczas pierwszej części Kyrandię można opuścić na przynajmniej cztery sposoby. Z braku miejsca nie będziemy opisywać wszystkich, tylko jeden, który uznaliśmy za najzabawniejszy. Grę można skończyć z mniej niż połową ogólnej liczby punktów, gdyż wiele ■ nich dostaje się ■ działania nie mające wpływu na przebieg akcji (na przykład ■ rozśmieszenie kogoś lub dźgnięcie go gwoździem). Czasami kończy się to



UCIECZKA Z KYRANDII

Na dobry początek przeszukaj zamkowe wysypisko śmieci. Znajdź tam butelkę, but Brandona i dwa gwoździe (jeżeli nie możesz znaleźć któregoś ■ tych przedmiotów, wyjdź w lewo i wróć jeszcze raz. Pojawią się nowe śmieci i nowe obiekty do zabrania). Uwaga! Przedmiotów niestety nie widać, musisz klikać myszą na chybił trafił. Odnalazłszy co trzeba, idź w lewo. Jeden z gwoździ, które posiadasz, musi być zagięty, ten zostaw sobie ■ później. Drugi może być dowolny i tym będziesz otwierał zamki. Jeżeli oba gwoździe masz proste, to jeden zegnij na bramie zamkowej.

Idź w dół. Teleportem przenieś się do miasta. Za pomocą gwoździa otwórz drzwi do Fabryczki Zabawek i wejdź do środka. Wejdź w drzwi w głębi ekranu, znajdziesz się w apartamencie Malcolma. Z szuflady weź orzech ■ sznurku, możesz też (co usilnie zalecamy) obejrzeć leżący na stole album rodzinny Malcolma. Spod łóżka weź laskę błazna.

Wyjdź z manufaktury. Idź w prawo, w dół i ■ lewo. Przed publiczną Łaźnią zmień wskaźnik charakteru na kłamcę. Przywiąż zagięty gwóźdź do nitki z orzechem. Pomanipuluj nimi w pojemniku ■ monety przy wejściu. W Łaźni rozpozna Cię łaziebny, lecz Malcolm wyprowadzi go w pole. Teraz przestaw regulator temperatury (na drzewie po prawej) z letniej ■ wrzątek. Wszyscy klienci mocno dogrzani wyskoczą z kabin, właściciel odwróci się, żeby zobaczyć w czym problem, Ty zaś, korzystając z jego nieuwagi, zabierz skórzaną kurtkę wiszącą ■ oknie budynku Łaźni.

Wyjdź na zewnątrz i przebierz się w nową zdobycz. Idź ■ prawo i do góry. Weź dwa kawałki drewna i wejdź do Obory (to ten budyneczek w kształcie grzyba). Z worka weź nasiona. Wyjdź ■ Obory, idź w lewo i wejdź ponownie do Fabryczki Zabawek.

W zależności od ustawienia dźwigni maszyny, produkuje ona piłki, żołnierzyki lub koniki ■ kółkach. Aby dowiedzieć się, jak nastawiona jest machina, kliknij na książce z planami. Do każdej zabawki potrzebne jest tworzywo wyjściowe. Żołnierzyk i konik są z drewna, piłka ze skóry, której dostarczy choćby but Brandona. Wyprodukuj po jednej z wyżej wymienionych zabawek.

Wyjdź z Fabryczki. Pokręć się pomiędzy oborą ■ Placem Zabaw (to ta kamienna spirala). W końcu pojawi się tu małolat. Przestaw wskaźnik rozmów na miły. Zaoferuj małemu







można podziwiać nieźle zrobioną renedrowaną grafikę, choć mnie osobiście nie przypadło to specjalnie do gustu. Znacznie bardziej podobała mi się „obrazkowa" grafika z poprzednich części Kyrandii. Uważam po prostu, że do gry fantastycznej tego typu realistyczne tła niezbyt pasują, zwłaszcza iż większość postaci wygląda dokładnie tak samo, jak wyglądała w poprzednich częściach gry. Sposób ich animacji i grafika tych postaci w konfrontacji ze starannymi i realistycznie wyglądającymi planszami stanowi dość niemiły zgrzyt i sprawia, że postacie wydają się wyjątkowo nieładne.

W inerfejsie, w stosunku do poprzednich części, zaszło niewiele zmian. Został dodany Moodometer, rodzaj wskaźnika określającego w jaki sposób Malcolm będzie rozmawiał – czy będzie miły, będzie kłamał, czy też zachowa się normalnie. Malcolm ma również do swojej dyspozycji specjalny przedmiot – błazeńską różdżkę, którą może każdego rozśmieszyć. Aby zwiększyć wielkość ekranu pokazującego „widoki", inventory zostało ukryte poza obrazem. Wystarczy jednak tylko najechać kursorem na dolną krawędź planszy, by się ukazało. Podnoszenie i używanie przedmiotów jest proste – wystarczy jedno kliknięcie by coś wziąć i jedno, by to użyć. Pewną niedogodnością jest to, że podczas przesuwania kursora na ekranie nie są wyświetlane nazwy „używalnych" obiektów. Co z tego da się podnieść lub wykorzystać, trzeba się dowiedzieć samodzielnie, klikając w rozmaitych miejscach na ekranie. Problemy i zagadki występujące w grze są naprawdę trudne do rozwiązania. Z jednej strony fakt, że bardzo łatwo jest przeoczyć ważne obiekty na planszach, z drugiej potrzeba czasami bardzo niekonwencjonalnego użycia posiadanych przedmiotów sprawia, że w „Kyrandii 3" bardzo łatwo jest „utknąć".

Jednak gra ta ma w sobie coś wciągającego, co powoduje, że ukończenie gry staje się niemalże wyzwaniem. Jeśli dodać do tego ładnie opracowaną grafikę, dobrą muzykę i ciekawą fabułę, to otrzymamy grę, która powinna zadowolić każdego miłośnika przygodówek.

■ **Patrycja Wardzała**



każdą ■ zabawek. Za którąś ■ nich da Ci kanapkę i czmychnie. Pal go licho! Resztę zabawek zostaw i wracaj do Fabryki. Wskocz do dziury w podłodze. Po twardym lądowaniu nabierz do butelki wody ze strumyka. Za pomocą gwoździa na nitce złów w strumyku węgorza. Węgorzem dopraw nasiona. Teraz uaktywnij obydwa jabłka w dywanie leżącym na ziemi. Przeniesiesz się do siedziby Darma.

Darmowi daj kanapkę i za pomocą błazeńskiej laski rozśmieszaj go tak długo, aż pójdzie do toalety by się... Hm.

Pogadaj teraz ze smokiem. Po krótkiej rozmowie zdradzi Ci on, że Darm ukrył gdzieś w mieście magiczny napój, pozwalający opuścić wyspę. Dywanem wróć do piwniczki. Jest tu zamurowana dziura. Ułóż koło niej nasiona i podlej je wodą z butelki. Kiełkujące nasiona wypchną cegły.

Wejdź do dziury. Odkorkuj flakon, nabierz do butelki magicznego płynu. Wyjdź z pomieszczenia i wejdź po drabinie na górę. Znajdziesz się w Ratuszu.

Wyjdź na zewnątrz. Używając teleportera przenieś się przed zamek.



Idź dwa razy w lewo. Znajdziesz się przy lądowisku (i startowisku) dla pegazów. Obejrzysz lądowanie Zanthii. Pogawędź z nią chwilę. Idź w prawo i do góry. Od ducha strzegącego grobu królowej dowiesz się, że aby przeprowadzić miniseans spirytystyczny potrzebujesz dwu kwiatów. Przebierz się ■ swój normalny strój i zostaw na tym ekranie wszystko, oprócz gwoździa (tego bez nitki). Wracaj do transportera i udaj się nim do miasta.

Zajrzyj do Zanthii (mieszka naprzeciw Fabryczki Zabawek). Niestety wygoni Cię natychmiast – Malcolm nie cieszy się przesadnie wysokim wskaźnikiem popularności. Wracaj transporterem pod zamek. Pokręć się pod zamkiem i poczekaj aż złapie Cię Herman. Pełni on teraz funkcję konstabla. Wylądujesz przed bramami zamku. Pogadaj chwilkę z Brandonem, ten jednak nie uwierzy, że jesteś niewinny. Kiedy Brandon z Kalakiem wrócą do zamku, weź gwóźdź i trzymaj go w ręce, dopóki Herman nie odstawi Cię do więzienia.

W więzieniu, postępując zgodnie z poleceniami dozorczyni Roweny, zrób serwetkę. Kiedy strażniczka sobie pójdzie, ■ pomocą gwoździa otwórz skrzynię. Wstaw nożyczki pod gnoma ciągnącego w skrzyni wełnę. I (jakby nic się nie stało) zacznij robić następną serwetkę. Kiedy uruchomisz maszynerię gnomowi wszystko się pokiełbasi i wyprodukuje linę pozwalającą Ci wyjść z więzienia. Bierz nożyczki i w nogi.

Kiedy znajdziesz się ponownie przed zamkiem, idź w lewo. Utnij nożyczkami jeden z rosnących tu kwiatów i ruszaj na cmentarz. Weź pozostawione przez siebie przedmioty. Utnij nożyczkami następny kwiat. Połóż dwa kwiaty na grobie królowej. Wywołasz jej ducha. Ustaw wskaźnik rozmów na miły I porozmawiaj z duchem. Dowiesz się, że tylko królewski seans (spirytystyczny, oczywiście) może przywołać ducha Williama. Wracaj na miejsce festynu i wypij napój czarodziejski. Magicznie przeniesiesz się na Wyspę Kotów.



WYSPA KOTÓW

Wyjdź z ruin (wyjście masz na lewo). Weź leżącą na ziemi maczetę. Pogadaj ■ psem gospodarzem opartym o skałę. Dowiesz się, że psy podbiły niegdyś Wyspę Kotów i zmusiły kocury do niewolniczej pracy na plantacjach sezamu. Pogadaj z kotem zaprzęgniętym do wozu. Powie Ci, abyś odszukał Fluffy'ego – przywódcę kociej rebelii. Zmień wskaźnik nastroju na miły i kliknij na tylnej części wozu. Malcolm zapyta uprzejmie woźnicę, czy nie mógłby skorzystać z możliwości przejażdżki.

Pies zgodzi się bez ceremonii. Wóz kursuje na trasie: fort psów – port – fort psów – Koci Ołtarz. Udaj się do portu.

Pogadaj z kapitanem. Płonący żądzą zemsty Malcolm proponuje fircykowatemu Jean Calaude'owi wspólny najazd na Kyrandię. Pirat zgodzi się zaatakować Wyspę Królewską pod warunkiem, że zdobędziesz dlań jakąś magiczną broń. Jeśli chcesz zwiedzić pokład statku piratów, kliknij kursorem na Malcolmie. Okaże sie, iż psie towarzystwo powoduje gęste zapchlenie. Podrzuć pchłę kapitanowi. Jean Claude da nura do morza, Ty zaś możesz zejść pod pokład brygu. Niewiele tam zdziałasz, wróć więc ■ górę. (Tak przy okazji, pamiętaj by co jakiś czas przeprowadzać operację oczyszczającą Malcolma z pcheł; trzeba bić insekty tak długo, aż były trefniś odetchnie z ulgą – bo Malcolm może paść od „zgryzoty" i upływu odessanej przez pchełki krwi). Udaj się teraz do Ołtarza i idź w prawo.

W dżungli spotkasz Fluffy'ego. Przełącz nastrojowy wskaźnik na łgarstwa. Pogadaj z buntownikiem Fluffym. Zleci on Ci misję restauracji dawnej świetności Kociego Ołtarza. Na początek da Ci skórzaną mysz. Przejdź raz jeszcze ■ prawo (dobrze mówię!) przed Ołtarz, potem w lewo i przytknij mysz do którejkolwiek z kamiennych kul ■ postumentach. Kule przekształcą się w posągi Kotów. Wróć do Fluffy'ego. Nieprzejednany buntownik poinformuje Malcolma, że aby ostatecznie uaktywnić Ołtarz, trzeba w każdy posąg wprawić odpowiedni klejnot. Teraz połaź po dżungli.



Na każdym ekranie wycinaj krzaki, ■ znalezione żmije zabijaj maczetą. Zbieraj wszystkie kości i idź dalej. Kiedy będziesz miał osiem kości, wyjdź z dżunglii i jedź do fortu. Poczęstuj gospodarza kością, zacznie ją zakopywać – a przy okazji (jeśli będziesz miał szczęście), wykopie klejnot. Jeśli nie, daj mu następną kość. Musisz w ten sposób zdobyć sześć kamieni.

Jeżeli zabraknie Ci kości, wracaj do dżungli po nowe. Kiedy będziesz miał komplet klejnotów wejdź do ruin, w których wylądowałeś na początku.

Będzie teraz jasno (klejnoty rozświetlą drogę) i będziesz mógł przejść w prawo. Rozjaśnij komnatę [redacted] pomocą myszy. Teraz używaj myszy na każdej ze statuetek, zapamiętując wizję, która się pojawiła. Wyjdź z ruin. Pojedź do Ołtarza Kotów. Kładź kolejno każdy [redacted] kamieni na Ołtarzu i zapamiętuj pojawiające się obrazy. Wyglądają znajomo.

Takie [redacted] oglądałeś w podziemiach Psiego Fortu. Teraz dopasuj odpowiedni kamień do każdego z posągów. Jeżeli nie załapałeś o co chodzi, to podajemy rozwiązanie. Kolejne kamienie wkładaj do posągów, zaczynając od pierwszego od lewej: diament (D), topaz(T), ametyst(A), szmaragd(E), szafir(S), rubin (R).

U stóp Myszy na zaktywizowanym Ołtarzu pojawi się kryształowa myszka. Weź ją i idź w lewo. Wóz i jego właściciel zniknęli. Okaże się, iż zbuntowane koty obaliły psią tyranię.



Do portu trzeba dojść pieszo przez dżunglę.

Wypróbuj swoją nową zdobycz na sobie, a zamienisz się w jednego z przedstawicieli rodziny gryzoniowatych. Przejdź w prawo. Zapytaj Fluffy'ego, czy może coś poradzić na Twe nieszczęście. Fluffy wręczy Ci kawałek sera, który odwróci efekty czaru.

Przedzieraj się do góry, aż trafisz do portu. Dla demonstracji siły zamień pirata Jednonogiego w mysz. Ten akt zrobi – i owszem – wrażenie na pirackim kapitanie, który zgodzi się zaatakować Kyrandię. Wracacie na Wyspę Królewską. Niestety zaraz po wyjściu na brzeg łapie Cię Herman. Okaże się, że kapitan (Jean Claude zresztą) podle zdradził. Brandon i Kallak zsyłają Malcolma na Krańce Świata.

KRAŃCE ŚWIATA

Kapitan przed odjazdem rzuca Ci kilka monet, które zarobiłeś [redacted] więzieniu. W lewej maszynie kup polisę ubezpieczeniową, a w tej po prawej, parasolkę i gumową kaczkę. Wskakuj do lewej beczki. Kiedy wylądujesz na skalnym występie, załóż gumową kaczkę, [redacted] pompką napompuj rosnącą na krawędzi roślinkę. Wejdź na stworzoną w ten sposób skocznię, a przelecisz na drugi brzeg. Wejdź do jaskini.

Obejrzawszy animację, spłyń kaczką w dół. Po wylądowaniu [redacted] skalnym występie, zdejmij kaczkę. Ze strumienia wody na środku ekranu wystaje hak. Zaczep o niego parasolkę i przeskocz na drugi brzeg. Wyjmij parasolkę z pokrowca i korzystając z niej, sfruń [redacted] niższy poziom (nie próbuj zeskakiwać na środku ekranu, lecz po jego lewej stronie, przy skale). Wejdź do jaskini. Po obejrzeniu następnej animacji, korzystając z parasolki zeskocz poziom niżej (przy skale). Wejdź do jaskini. Po obejrzeniu jeszcze jednej animacji trafisz na dwór Królowej Limbo. (W niektórych mitologiach Limbo to świat, gdzie dusze oczekują na sąd przed udaniem się do miejsca Ostatecznego Przeznaczenia). Jedna z rybek (asystent miejscowej władczyni) poinformuje Cię że spałeś kilka lat, że trafiłeś właśnie do krainy Limbo i zostałeś sprzedany Królowej jako niewolnik.



Gra ma grafikę na wysokim poziomie, jednak wydaje się ona zbyt mało „baśniowa"

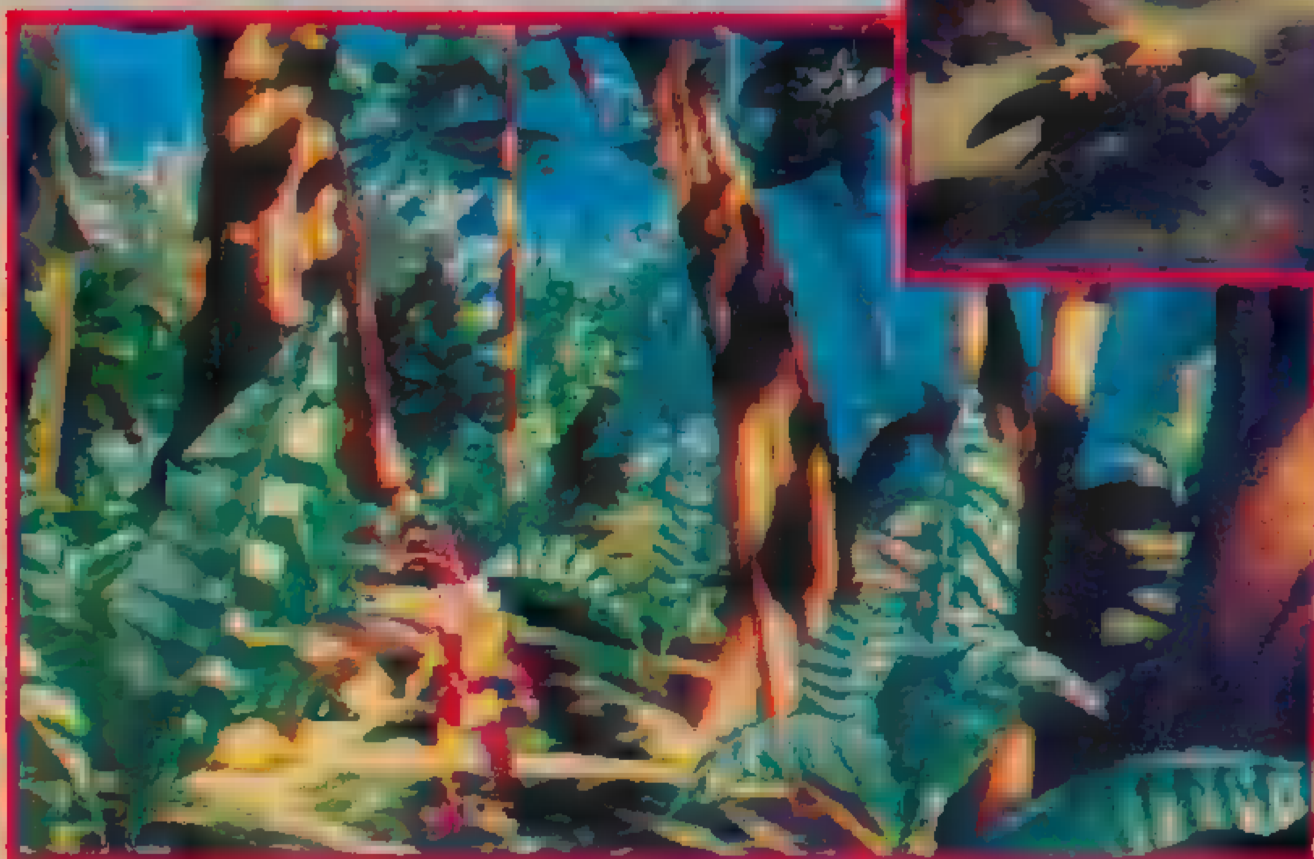


LIMBO

Królowa Limbo zapamiętale lubi grać w kółko i krzyżyk. Nie cierpi jednak przegranych i musisz grać tak, by dać jej tę mizerną satysfakcję. W dodatku założy Ci na szyję obrożę, która będzie Cię porywać na partyjkę do Królowej gdziekolwiek byś się nie znalazł. Po każdej partii Królowa zapyta Malcolma, kto jest najlepszym graczem świata. Wskaźnik odpowiedzi ustaw na łgarstwa, inaczej zarozumiała jejmość nie pozwoli Ci odejść i będziesz musiał grać następna partię. Rozmów się z asystentem Królowej. Powie Ci on, że Królowa jest straszliwie upierdliwa. Jedyną istotą, przed którą czuła respekt, był jej nieżyjący tatko. Gdyby udało Ci się przywołać jego ducha, to kto wie...

Jeśli Królowa będzie zbyt często porywała Cię do gry, wiedz, że królewski asystent jest przekupny i [redacted] jedną sztukę złota dokończy grę za Ciebie, dając Ci [redacted] na rozejrzenie się w sytuacji. Skąd wziąć złoto? Cierpliwości.





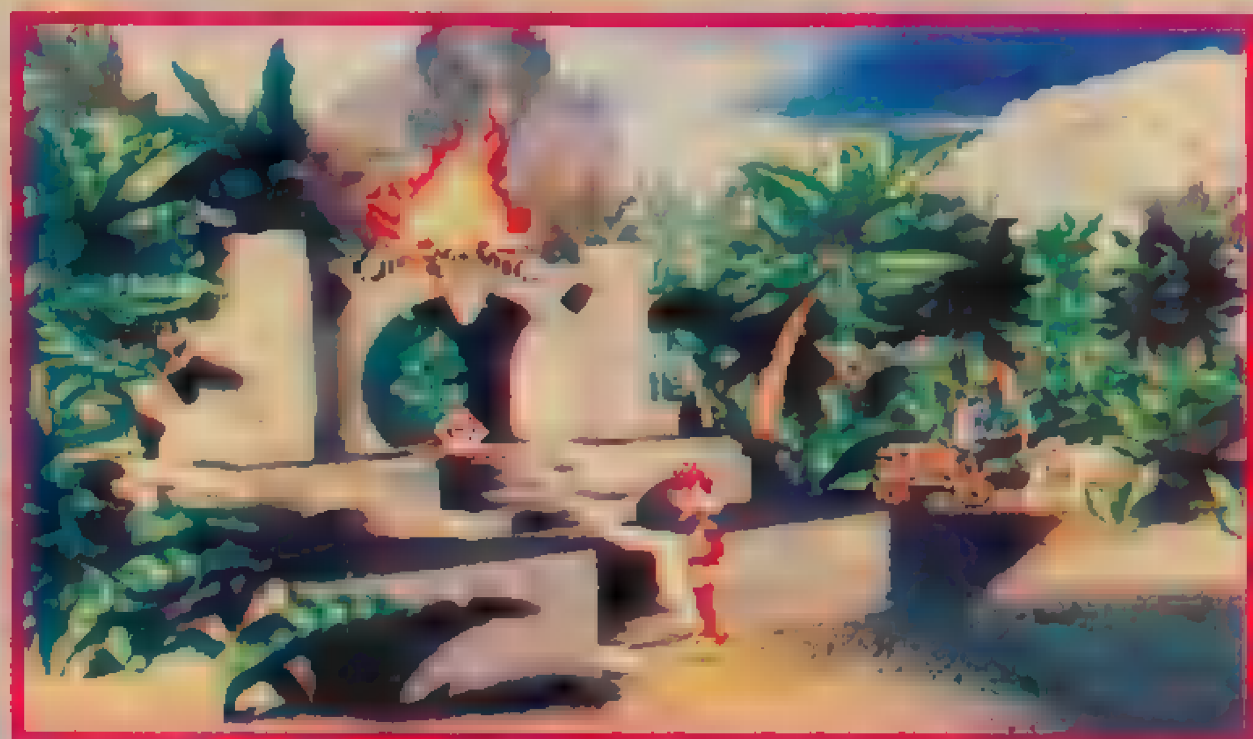
Pospaceruj po okolicy. W Rybiej Szkółce rozbaw uczniów błazeńską laską i świśnij belfrowi jabłko. Ugryzłszy je dwukrotnie znajdziesz [redacted] środku robaka. Czynność tę (podwędzanie jabłek belfrowi) możesz powtarzać do woli, byle nie raz za razem. Przejdź w lewo i wsiądź do wodnej zjeżdżalni. Pociągnij [redacted] dźwignię i jazda... Trafisz na kolejne (pierwsze miałeś na Wyspie Królewskiej) wysypisko odpadków. Spróbuj pogrzebać wśrod śmieci. Jeśli przegoni Cię czujny Strażnik, spróbuj odwrócić jego uwagę kładąc mu z prawej strony lady cokolwiek (kępę mchu, gazetę, starą skarpetę lub zestaw do topienia sera [fondue set]). Gdy zaintrygowany nieznanym zapaszkiem Strażnik odwróci się ku smrodkowi, pogrzeb kursorem w jaskini, którą właśnie opuścił. Operację powtarzaj tak długo, aż zdobędziesz gazetę. Do dalszej zabawy będzie Ci też potrzebna sztuka złota – możesz ją dostać od Strażnika za trzy jednakowe przedmioty lub jednego robaka. Jeśli zechcesz z nim pogadać i kłamliwie przedstawisz mu się jako poborca podatków, też dostaniesz dwie sztuki złota. Tak czy owak pogadaj z nim i szczerze – dowiesz się, że obrożę Królowej mogą Ci zdjąć w Świecie Podziemnym. Ale jak tam trafić?

Zanim podejmiesz jakiekolwiek kroki upewnij się, że masz przy sobie gazetę i jedną (przynajmniej) złotą monetę. Postaraj się wziąć [redacted] sobą zestaw do topienia sera, klucz i skarpetkę – przydadzą się później.

Do Podziemi możesz trafić dwiema drogami. Obok akweduktu (korzystałeś [redacted] niego jadąc na podwodny śmietnik) stoi działko, [redacted] którego możesz kazać się wystrzelić do Podziemia. Operacja [redacted] kosztuje pięć sztuk złota (za drugim razem musisz zapłacić więcej). Tańszy jest inny sposób. Nakarm dwoma robakami pierwszą [redacted] ryb podtrzymujących akwedukt. Obżarty rybiszon nadmie się okrutnie i uszkodzi akwedukt. Tak przygotowawszy drogę udaj się na początek wodnej przejażdżki i wsiadaj. Jazda! Lądujesz [redacted] Podziemiu.

Pogadaj [redacted] urzędniczką i wypytaj ją o sposób, w jaki mógłbyś przywołać ducha nieodżałowanej pamięci Władcy Limbo. Dowiesz się, że potrzebne Ci są do tego: podobizna nieboszczyka, urządzenie do zaglądania [redacted] przeszłość i przynajmniej siedem osób pragnących powrotu Króla. Podobiznę władcy masz na monecie. Przeszłość ukazuje przecie gazeta. A ta siódemka? Poczekajmyż.

Natychmiast porwie Cię do siebie [redacted] kolejną partyjkę namolna Królowa. Musisz tu trafić jeszcze raz, którąkolwiek z dróg. Pogadaj ze stojącym tuż przed czerwoną linią jegomościem. Wybierz ton ugrzeczniony i gładki niczym mokre mydło. Gość puści Cię poza kolejką, niestety znów porwie Cię na rozgrywkę żądna jej Królowa.



Jej namiętność do przeintelektualizowanych uciech dała się chyba mocno we znaki rybkom ustawianym na planszy. Poczekaj do chwili, gdy będzie ich siedem i rzuć na posadzkę monetę z podobizną Króla, [redacted] potem posłuż się gazetą (ikoną gazety kliknij na monecie). W obecności siedmiu rybek pojawi się duch Króla, a natarczywa Rybicja czmychnie, gdzie pieprz rośnie. Nie trać czasu i jedną ze znanych Ci dróg znów udaj się do podziemia (upewnij się pierwej, że masz przy sobie znaleziony tu klucz i zestaw do topienia [redacted] oraz skarpetę). Przybywszy do Piekieł raz jeszcze przepchaj się do przodu.

Okaże się, iż już tu na Ciebie czekają. Pogadaj z przechodzącymi duszyczkami – nie jest tu źle i Malcolmowi zaczyna się nawet podobać. Niestety, właśnie wtedy pojawia się urzędniczka, która wyjaśnia, że zaszło pe[redacted] nieporozumienie i trefniś musi

wrócić na Górę. Ha! nie pierwsze to rozczarowanie, któremu masz stawić czoła. Skorzystaj z dziwacznego pojazdu i ruszaj nad poziomy!

ZWROT KU PRZESZŁOŚCI

Wróciłeś do Kyrandii w kiepskim momencie i masz problem, oto bowiem ocyka się uśpiona dotąd lepsza część osobowości Malcolma. Powinieneś dokonać wyboru, który odtąd Cię zwiąże: jeśli za przewodnika wybierzesz Poczciwca, nie będziesz mógł kłamać i oszukiwać, nawet w dobrej sprawie. Wybierz postać z aureolką – to Twój dobry duch, Gravis.

WESTWOOD/VIRGIN '94

KYRANDIA 3

dystrybucja: **MASTER s.c.** (tel. (0-2) 644-48-47)

cena det.: **185.00,-**

wymagania sprzętowe: min. 386 DX, VGA, CD-ROM, 4 MB RAM, SB lub GUS

ocena: **7**



Wybrawszy Cicerone na dalszą drogę życia połaź trochę po okolicy, nie dane Ci będzie zresztą łazić zbyt długo. Dość szybko przekonasz się, że w Kyrandii dokonano zamachu stanu i władzę przejęli znani Ci skądinąd piraci pod wodzą Jean Claude'a. Wykorzystali oni Twój Czar Szmaragdowej Myszy, „umyszowili" Kallaka i Brandona, teraz zaś bezlitośnie terroryzują całą ludność.

Po krótkim dyskursie z Jednonogim trafiasz do loszku, w jaki piraci zamienili składzik przy Ratuszu. Podyskutuj z siedzącymi tu już Kallakiem, Zanthią i Brandonem. Potem bierz się do dzieła. Na dobry początek za pomocą berła trefnisia rozśmiesz Brandona. Powtórz tę operację – rozbawiony Brandon wybuchnie tak gromkim śmiechem, iż z dyb wyskoczy jeden gwóźdź. Weź gwóźdź i otwórz nim swe okowy, spróbuj także otworzyć kłódę zamykającą kunę, która więzi króla i jego doradców. Podnieś z posadzki upuszczone przez uwolnionych przedmioty. Węgorza przytknij do nasion sezamu, „użyźnij" się nieco: tak spreparowane nasionka połóż na framudze okna w głębi i całość polej magiczną wodą z butelki Zanthii. No, roślinka rozwinęła się aż miło i rozsadziła kraty. Możesz wyjść.

Aby odzyskać swobodę ruchu przejdź do pałacu: okaże się, iż Kallak i Brandon byli nieostrożni i trafili tu już wcześniej. Pogadaj z Jednonogim. Po krótkiej rozmówce dowiesz się, iż piraci byliby skłonni do pewnych ulg na rzecz więźniów, gdybyś im przedstawił „kosztowniejsze" argumenty. W sam raz na przykład byłyby klejnoty z Kociej Wyspy. Ba! Ale jak się tam dostać? Pogrzeb na wysypisku śmieci i weź znalezioną butelkę.

Spróbuj odwiedzić Zanthię (Fabryczka Zabawek, przez dziurę w podłodze do piwnicy, potem schodkami w górę). Czarodziejka schroniła się pod opiekę Posągu Zdrowego Rozsądku. Pogadaj z nią o potrzebie uwolnienia Kyrandii od najeźdźców. Zathia przyzna Ci rację, nie może jednak przyrządzić eliksiru transportującego, brak jej jednego ze składników – Kwintesencji Konia.

Wróć przed Oborę, weź leżący tam kawałek drewna i w Fabryczce Zabawek przekształć go w konika na biegunach. Daj go Zanthii. Otrzymany eliksir zaczerpnij do butelki i idź na Startowisko Pegazów. Zażywszy eliksiru Malcolm pofrunie na Kocią Wyspę. Podnieś leżącą na brzegu maczetę i ruszaj w dżunglę. Tnąc zaciekle wszystko co zielone, odszukaj w gęstwinie Fluffa. Okaże się, że koci rebeliant nie zaprzestał walki – teraz buntuje się przeciwko Tyranii Tłustych Kocurów. Fluff uważa, iż koty powinny same dbać o swą kondycję, i że hańbą jest opychać się darmowym (i puszkowym) żarciem z Ołtarza. Zawodowy rewolucjonista da Malcolmowi czarodziejski Wyciskacz Sera. Przejdź w prawo, potem wróć na lewo.

Tak jak przedtem trafisz do Kociego Ołtarza. Przejdź pomiędzy kocie posągi, zrób trochę sera i połóż ser przed środkową figurą Myszy. Koty znikną. Weź klejnoty i wracaj do Fluffa. Pogadaj z nim przez chwilę – zadowolony buntownik da Ci czarodziejsko Wonną Puszkę. Powąchaj puszeczkę – no tak, zapaszek powaliłby i byka kreteńskiego. Ukołysany wonią z Puszki Malcolm przenosi się ponownie na Wyspę Królewską.

OSTATNIE ZAGRANIE

Odszukaj leżącą na śmietniku obrożę, którą zniewoliła Cię Królowa Limbo. Zabierz też inne pozostawione tu na czas przemiany w Pegaza przedmioty. Uzbrojony w ten sposób udaj się do pałacu i którykolwiek z klejnotów okaż Jednonogiemu.



Jean Claude zainteresuje się kamieniem na tyle, że zjedzie z wysokości, Ty zaś skorzystaj z okazji i załóż mu obrożę Królowej Limbo. Królowa najwidoczniej odzyskała już władzę i żądna jest rozrywki. Piratów masz z głowy.

Przejdź na śmietnik i pogrzeb w nim – będziesz potrzebował zabawki na sznurku, butelki i gwoździa. Jeśli wracając napotkasz błagających w bramie zamku o litość Kallaka i Brandona, zrób trochę sera w Magicznej Serownicy i poczęstuj nim jednego z proszących. Ależ mają apetyty!

W budynku dawnej Łaźni oportunista Herman (zauważ, iż drań miewa się całkiem dobrze przy każdej władzy) urządził Lombard. Wystawia na sprzedaż różne rzeczy. Potrzebne Ci będą trzy porcje nasion sezamu i widlasta część do naprawy zepsutej przez brutalne piractwo Machiny Kanapkowej. Kup też od Hermana żołnierzyka i konika (mogą przydać się na wymianę). Płać klejnotami. Pod żadnym pozorem NIE KUPUJ NOŻA (chyba że wcześniej zapisałeś stan gry). Jeśli akurat nie masz towaru, który potrzebny jest Hermanowi, wyjdź ze sklepiku i wróć. Lichwiarz zmieni żądania. Wiewiórkę (jeśli wystawi ją na sprzedaż) też możesz kupić. W Fabryczce Zabawek zamień ją na piłkę (Herman skupuje i piłeczki). Gdy będziesz miał już trzy garście nasion sezamu i zachowasz butelkę (jeśli ją przehandlowałeś, możesz zdobyć kolejną na wysypisku śmieci), daj handlarzowi spokój. Skarpety, zestaw do topienia sera i klucz również są przedmiotami pożądań Hermana.

Poszukaj na wysypisku sznurka z żołędziem i dodawszy doń zgięty gwóźdź zrób wędę (jeśli nie zrobiłeś tego wcześniej). Odszukaj też jeden gwóźdź prosty. Przejdź nad morze obok portu. Wędką złów trzy węgorze. Nabierz też wody do butelki. Tak obładowany udaj się do Obory.

W Oborze zapraw dwoma węgorzami dwie garście nasion. Polej nasionka wodą z butelki (jeśli wody zabraknie, nabierz ze strumienia w piwniczce pod Fabryczką Zabawek). Przy okazji wizyty w Fabryczce Zabawek zajrzyj do swego mieszkanka i pogrzeb pod łóżkiem. Znajdziesz tam nieco pognieciony, ale nieźle utrafiony portret Króla Williama. Przyda się podczas seansu spirytystycznego. Wróć do Obory. Doprawionym wodą i węgorzami sezamem napełnij pojemniki na żarło dla krów. Przeżuwaczki pojawią się w komplecie i wkrótce napełni się kadź ze śmietaną. Przekłuj kadź gwoździem i nabierz śmietany do pustej butelki. Opuść bukoliczne pomieszczenie i udaj się do pustego na razie Baru (obok Fabryczki i nieco w głębi).



Czyżby ten mały brzdąc miał być bohaterem kolejnej części „Kyrandii"



Napotkanego tam Barmana uzdrów Serem z Magicznej Serownicy. Zepsutą przez piratów Machinę Kanapkową napraw częścią zakupioną u Hermana. Teraz napełnij Machinę, wkładając do niej butelkę śmietany, węgorza i sezam. Machina ruszy pełną parą i możesz się spodziewać, że wkrótce będziesz miał audytorium do seansu spirytualnego(?). Wróć do miejskiego Ratusza (przez Fabryczkę Zabawek, piwniczkę i schodkami do góry). Włóż portret Króla Williama do machiny Kallaka. W dalszych działaniach pomoże Ci już Pomnik Zdrowego Rozsądku. Włóż portret króla Williama do machiny i... Od tej chwili akcja potoczy się już bez Twego udziału. Podczas seansu w Barze zjawa królewska dowodnie wykaże niewinność Malcolma (ciekawe, kto też podesłał królowi ów fatalny Zabójczy Sztylet?) i były trefniś będzie mógł wreszcie udać się na zasłużony odpoczynek (który zostanie mu zresztą trzykrotnie przerwany).

Kończąca grę animacja jest długa i zabawna.

Uwaga! Jeśli po powrocie do Kyrandii Malcolm zechce nadal zachowywać się drańsko, będziesz musiał grać nieco inaczej (choć równie ciekawie). Zachęcamy do samodzielnych prób. Gra ma – jako się rzekło – mnóstwo dodatkowych smaczków. Zajrzyj na ten przykład w nocy pod pokład pirackiej galery, albo spróbuj gwoździem dziobnąć pojemnik ze śmietaną drugi raz – sam zobaczysz, co się stanie. Możesz też – w pierwszej części gry – poczęstować kanapką Posąg Zdrowego Rozsądku. Szczerze zachęcamy do podobnych prób.

Przyjemnej zabawy życzy

■ **Patryk Sawicki**





KARTY DŹWIĘKOWE CREATIVE SB 16

cena det. 399.00,-

CD-ROM DRIVE TEAC x4

cena det. 778.00,-

[redacted] atrakcyjne ceny dla odbiorców hurtowych



MULTIMEDIA

w sprzedaży kilkaset tytułów na CD-ROM

CLIP ARTY, FOTOGRAFIE, IKONY
Background Images
Corel ArtShow 5
Photo CD Demo
Photo Gallery
Photo Images v.1
Premier Art Vol.1
Premier Art Vol.2
Scenic and Castles
Artistic Photography of Woman
COREL Professional Photos
CD-ROM

SHAREWARE
C User Group Library
CDROM of CDROMS
CICA Windows
Computer Reference Library
Education Platinum
Fonts Platinum
Games Platinum Windows
HOBBES Archeved OS/2
HOBBES Ready to Run OS/2
Home & Business Platinum
Internet Documents
Kirk's Comm Disc
MAC Info III
More Fonts
More Utilites
MPC Wizard 2.0
Multimedia Platinum
Night Owl 12
Plug and Play Linux
Publisher Platinum
ORZI Ham Radio v.3
Simtel MS DOS Shareware
Source Code Archives
Techno Tools
Toolkit for Linux
Utilites Platinum
Win Platinum

ENCYKLOPEDIE OGÓLNIE
Compton's Interactive Enc. 1995
Encarta '95, Microsoft
Grolier Enc. 6.0
Infopedia

ENCYKLOPEDIE I ŹRÓDŁA TEMATYCZNE
Auto Works/Body Works/PC Works
Bookshelf '94
Cinemania
Complete Bookshop
Dangerous Creatures
Familiy Doctor
Football World Cup 1994
Gardening
Global Explorer
Guinness Disc of Records
Hard Days Night
Key Home Designer
Mayo Clinic
Mozart
Multimedia Animals Enc.
Musical Instruments
Our Solar System
Star Trek Collectibles
World Atlas 5.0

POKAZY
Animals in Motion
Beauty of San Francisco
Great Cities of the World
Muzyczna Jedynka
Media Clips: Animal Kingdom
Media Clips: Full Bloom
Media Clips: Jets & Props
Media Clips: Tropical Rainforest
Media Clips: Wild Places
Media Clips: World View
National Geographic Mammals
Travel to Space

JĘZYKI OBCE
Languages of the World
Media Euro
Super Memo
Syracuse Language English

PROGRAMY DLA DZIECI
Arthur's Teacher Trouble
Just Grandma and Me
Lion King Story Book
Peter and the Wolf
Putt Putt Joins the Parade
Thumbeline
Tuneland

GRY
101: Only the Best Games
7-th Guest
Adventures of Willy Beamish
Battle Isle 2
C.I.T.Y. 2000
Chaos Continium
Chess Master 4000
Conan the Cimmerian
Conspiracy
Creatures Shock
Crime Patrol
Critical Path
Cyber War
Cyberia
Cyclemania
Dawn Patrol
DOOM 2
DOOM mania!!!
Dracula Unleashed
Frontier Elite II
Gabriel Knight
Golf Microsoft
Hell Cab
Inca
Indiana Jones & Fate of Atlantis
International Soccer
International Tennis
Iron Helix
Isle of the Dead
Jutland
King Quest VI
King Quest VII
Lawnmower Man
Legend of Kyrandia 3
Lost in Time
Mad Dog McCree
Mad Dog McCree
Magic Death
Mega Race
Microcosm
Mixed Up Mother Goose
MVP's Game Jambaree
Myst
Outpost
Panzer General
PC Karaoke
Pinball Arcade
Pinball & Pool
Police Quest: Open Season
Power Rangers
Protostar
Psychotron
Quantum Gate
Quarantime
Ravenloft
Rabel Assault
Return to Zork
Reunion
Rise of the Robots
Sim City 2000
Space Pirates
Star Trek - 25th
TFX
UFO Enemy Unknown
Under Killing Moon
Who Killed Sam Rupert?
Who Shot Johnny Rock?
Wing Commander 3

- Atrakcyjne ceny dla dealerów, odbiorców hurtowych i sklepów.
- Możliwość zamówienia dowolnego tytułu.
- Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za zaliczeniem pocztowym.

sprzedaż hurtowa i detaliczna:

MASTER s.c.
ul. Cybisa 4
02-784 Warszawa

tel. 644 48 47
643 81 21
fax 644 48 16

oraz MASTER BIS, 99-100 ŁĘCZYCA,
ul. KONOPNICKIEJ 11A pok. 8,
tel. (0-114) 34-85, fax (0-114) 37-66

Ponadto w ciągłej sprzedaży:

- napędy CD-ROM firm Sony i Panasonic
- karty dźwiękowe SoundBlaster i Gravis Ultrasound
- Głośniki do kart dźwiękowych



Świat Dysku (DISCWORLD) wymyślił amerykański autor powieści fantastycznych – i fantastycznie się sprzedających – Terry Pratchett. Jest to świat zagubiony gdzieś w przestrzeni, w jakimś zakurzonym już porządnie układzie współrzędnych, którego Stwórcy zabrakło wyobraźni (a może cierpiał na jej nadmiar), umieścił więc swój Wszechświat na grzbiecie gigantycznego Żółwia, którego skorupa jest oparciem dla czterech Słoni dźwigających resztę świata. Świat ów zaś jest płaski, pośrodku ma Oś, na szczycie której mieszkają bogowie. Koncepcja w samej rzeczy nienowa, choć dalej autor jest zaskakująco logiczny i konsekwentny.













Na płaskiej niczym talerz powierzchni Świata Dysku znaleźć można – oprócz wielu innych – starożytne miasto Ankh Morpork, w którego zaułkach i mrocznych zakamarkach przyjdzie nam wespół myszkować. Abyś w pełni mógł zorientować się we wszystkich smaczkach gry, trzeba Ci drogi Graczu, przeczytać dwie przełożone na polski (spośród kilkunastu innych, niestety jeszcze nie przetłumaczonych) powieści Pratchetta – „KOLOR MAGII" i „BLASK FANTASTYCZNY". Znajdziesz w nich częściowe choćby wyjaśnienie zaczątków niektórych konfliktów, splatających się w kłębek niezwykle skomplikowanej intrygi gry. Ponieważ autor to znany kpiarz, jest ona siłą rzeczy do rozpuku(?) zabawna i bawiąc się nią, zdrowo się uśmiejesz. Ale – jak mawiali starożwieccy Grecy – do ad remu.

Oglądając wprowadzenie dowiesz się, że Ankh Morpork zostało nawiedzone przez Smoka, który nie patyczkując się wielce, zamienia kolejnych mieszczuchów w obłoczki sadzy. Magowie Niewidzialnego Uniwersytetu postanowili podjąć zdecydowaną przeciwakcję.

Zaczynasz grę, animując postać Rincewinda, wiecznego studenta Wydziału Magii Stosowanej, który z polecenia Rektora (Arch Chancellor) zostaje wysłany na miasto, aby odszukać i dostarczyć pięć składników, za pomocą których magowie spodziewają się zbudować Smoczy Detektor. Po wykryciu Miejsca Czasowego Pobytu Smoka (MCPS), załatwi się go metodami konwencjonalnymi, wynajmując jakiegoś Bohatera.

Ze słodkich objęć snu wyrywa Rincewinda energiczne dobijanie się do drzwi jego studenckiej klitki. Rektor natychmiast pragnie zobaczyć Rincewinda, całego Rincewinda i tylko Rincewinda.

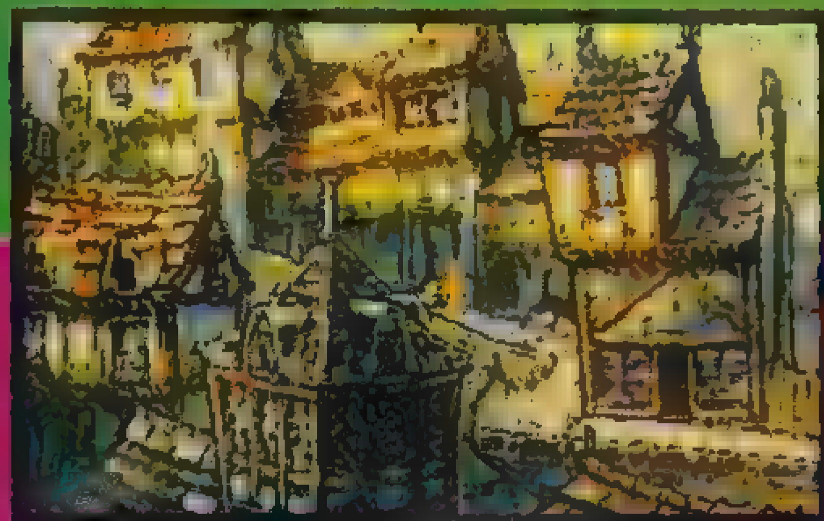
UWAGA! Podane przez nas rozwiązanie z całą pewnością nie zawiera wszystkich możliwości gry. Nie musisz też niewolniczo stosować się do naszych wskazówek. Sugerujemy, byś korzystał z nich jedynie w chwilach nagłego jełopstwa, które (oj, wiemy coś o tym!) zdarzają się przecie każdemu.

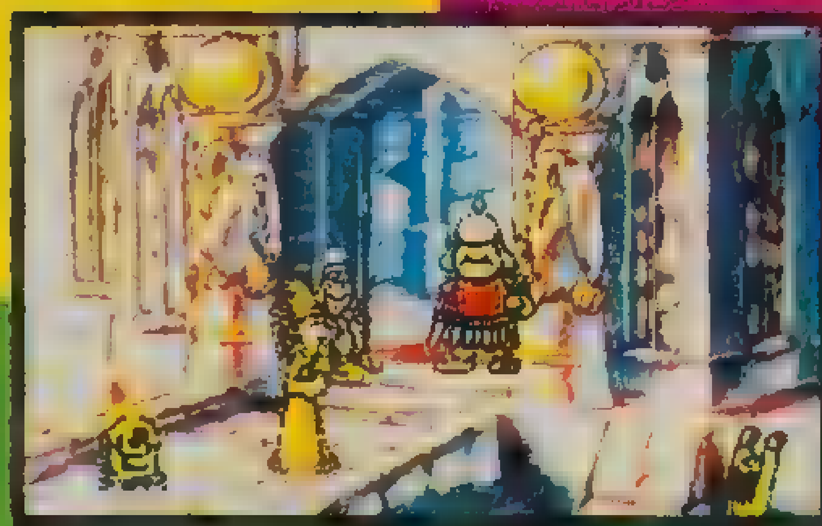
UWAGA DRUGA! Rincewind ma własną kieszeń (Inventory). Mieszczą się w niej cztery przedmioty, niekiedy też powiemy Ci, być włożył coś właśnie tam. Bagaż Rincewinda pozostanie na ziemi, Rincewind zabierze zaś ze sobą to, co ma w kieszeni. Dostaniesz się do niej, klikając kursorem na postaci młodego maga.

AKT I

Weź z szafy (wardrobe) sakiewkę (pouch). Ruszaj do biura Rektora. Dowiesz się, że Ty właśnie masz (na dobry początek) dowiedzieć się, jakie są składniki Detektora. Potrzebny Ci będzie przede wszystkim Bagaż (Luggage), poręczny kuferek, który biega za Rincewindem na drobnych nóżkach. (W jaki sposób Rincewind wszedł w posiadanie Bagażu, możesz dowiedzieć się, jeśli przeczytasz „BLASK FANTASTYCZNY"). Bagaż chrapie na szafie i niełatwo go zbudzić.

Przejdź do pomieszczenia na przedmioty gospodarcze (closet) i weź miotłę. Wróć do swego pokoiku i obudź Bagaż szturchając go miotłą. W Bagażu znajdziesz banana, poczęstuj nim Bibliotekarza w bibliotece (Library).





Weź Księgę i udaj się z nią do Rektora. Dowiesz się, jakie są składniki, z których buduje się Detektor. Kolejnym zadaniem Rincewinda będzie więc odnalezienie owych składników.

LASKA (Staff)

Podmień drzewce miotły na laskę, którą ma Stary Piernik (Windle Poons) siedzący w uniwersyteckiej jadalni. Upewnij się, że robisz to w chwili, kiedy sięga po jadło i na krótką chwilę zostawia swą Laskę bez nadzoru.

CHOCHLIK (Imp)

Pogadaj z Asystentem (Apprentice Wizard) siedzącym przed bramą. Pokaże Ci on, jak otwiera się bramę (Rincewind wynajdzie zresztą własny, skuteczniejszy sposób). Przy okazji, weź żabę ze stawiku. Przejdź się do obórki (Livery Stable) i z worka weź nieco ziaren kukurydzy (corn). Teraz udaj się na rynek (square), gdzie weź pomidor ze straganu. Ciśnij pomidorem (o tak! tak! tak!!) w poborcę podatków (Tax Collector). Weź ze stoiska drugi pomidor i złap pojawiającego się wówczas robaka (worm). Przejdź do Wytwórcy Zabawek (Toymaker, znajdziesz go na ulicy (Street)) i weź odeń nić (string). Przywiąż robaka do nici. Udaj się teraz do zaułka (Alley), gdzie trafisz do pracowni Alchemika (uważaj by nie nadepnąć na środkową płytę na rogu. Nadepnąłeś? Mniejsza, weź przynajmniej drabinę).

Wrzuć ziarno (corn) do flaszki (flask) Alchemika. Możesz teraz obejrzeć jego kamerę (camera) i podjąć próbę wydobycia z niej chochlika (Imp). Stworek jest niestety za szybki i wieje do dziury (hole), wyjdź więc na zewnątrz i spróbuj zanęcić go robakiem na nici. Bingo!

SMOCZY DECH (Dragon's Breath)

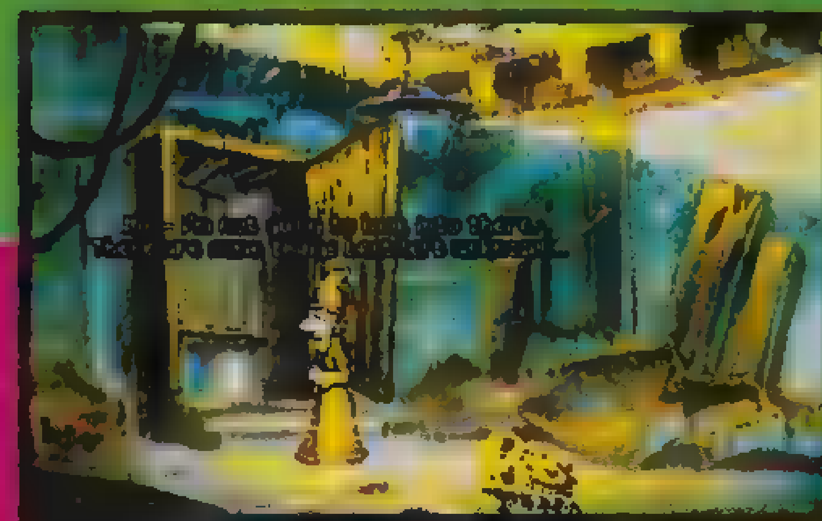
Udaj się do pałacu (Palace) i przy bramie pogadaj ze strażnikami. Wejdź do środka i zajrzyj do garderoby Błazna (Fools Room). Weź zwierciadło (mirror) i wetknij je do kieszeni Rincewinda (aby tego dokonać kliknij ikoną zwierciadła nie na Bagażu, ale na Rincewindzie).

Udaj się ponownie do zaułka (Alley), teraz jednak celowo wejdź na płytę wyrzutni. Znalazłszy się na dachu, przejdź do majaczącej w głębi wieży (Tower) i zawieś zwierciadło na końcu masztu (pole). Porusz zwierciadłem, aż zwrócisz na nie uwagę Smoka. No i dobrze. Złaź.

Schodząc na dół, skop drabinę (ladder). Weź ją ze sobą.

MAGICZNY ZWÓJ (Magic Coil)

Wróć na rynek i pogadaj z miejscowym Cwaniaczkiem (Urchin\starfish). Nauczy Cię, jak dyskretnie sięgać do cudzych kieszeni. Przejdź do Cyrulika (Barber) – ma swój zakład na ulicy (Street) – i obejrzyj lokówkę (hair roller) we włosach klientki. Pogadaj z nią o modzie i wmów babie, że loki są niemodne. Następnie pogadaj z Cyrulikiem i kiedy zacznie marzyć o swej ukochanej Mleczarce (milkmaid), świśnij mu lokówkę z kieszeni.





OBUDOWA (metal container)

Odwiedź Łapsychiatrę (Psychotrickerist) – znajdziesz go w jednym z budyneczków przy rynku. Zajdź do niego dwukrotnie – za drugim razem pacjenci się przesuną i będziesz mógł zdobyć wiszącą na ścianie sieć na motyle (butterfly net). Wetknij sieć na motyle do kieszeni Rincewinda.

DIS

Wróć na Uniwersytet i obejdź budynek główny zaglądając na ścieżkę (path). Użyj drabiny, by dostać się do okna.

Fruwający naleśnik złap w sieć na motyle. Odwrócenie prawa grawitacji załamie kucharza, będziesz więc mógł przejść przed front budynku. Wejdź do środka, udaj się do kuchni i weź patelnię (frying pan).

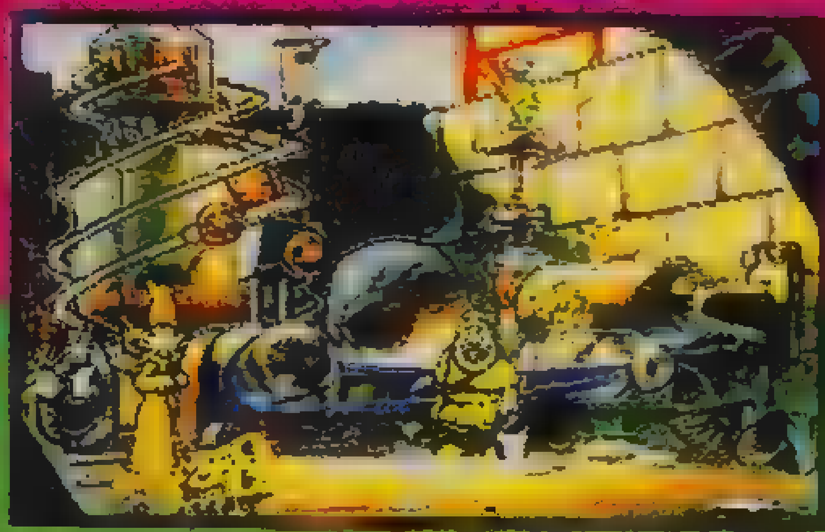
Wróć do rektoratu, daj Rektorowi wszystkie przedmioty (staff, Imp, dragon's breath, magic coil, metal cointainer), a gdy Rektor odwróci się na chwilę, porwij mu Detektor. Rincewind sam zamierza odszukać Smoka i zdobyć jego skarb. Połaź po mieście i obserwuj kierunek, w którym zwraca się Detektor. Kryjówka smoka leży gdzieś w południowo-zachodniej części miasta.

AKT II

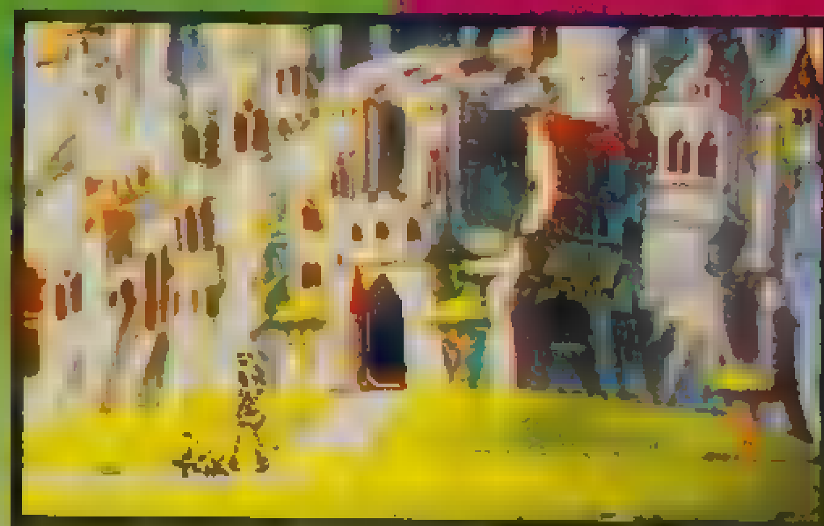
Odnalazłszy Smoka dowiesz się, że gad nie jest panem własnej woli. Okazuje się, że kilku tajemniczych jegomościów, dzięki swym złotym talizmanom i zaklęciu, które wyczytali w Magicznej (skradzionej z Biblioteki przez jednego z nich) Księdze Przywołań zdobyło władzę nad Smokiem. Wezwali go z jego smoczej Przestrzeni i każą dokonywać niecnych czynów. Smok poleca Rincewindowi, by zidentyfikował tajemniczych i anonimowych dlań złoczyńców, wykradł im złote talizmany i oddał je jemu samemu. Pokojowo nastawiony Smok zdoła wtedy zerwać krępujące go zaklęcie i będzie wolny. Rincewind, mając w perspektywie odziedziczenie smoczego złota, chętnie podejmuje się próby uwolnienia Smoka spod niepożądanych wpływów.

Przede wszystkim musisz odnaleźć i zidentyfikować członków tajemniczego Bractwa. Z całym smoczym złotem wróć do uniwersyteckiej biblioteki. Pogadaj z mętnym typem (Sleezy Guy) stojącym w głębi i daj mu całe złoto, które masz przy sobie. Typ wręczy Ci złoty banan (kolczyk), który zaoferuj Bibliotekarzowi.

Bibliotekarz otworzy Ci dostęp do Przestrzeni Bibliotecznej (L-Space), którą dostaniesz się w odległą o dwanaście godzin przeszłość. Cofnąwszy się w czasie zobaczysz kradzież Księgi Przywołań, podpatrzysz też, którędy złodziej opuszcza Bibliotekę. Pójdź za nim (a spiesz się). Trafisz do złodziejskiej kryjówki (hideout). Zostaw ją na razie i udaj się do miejskiego parku. Zastaniesz tam śpiącego na ławce Rincewinda (młody czarodziej,







inaczej mówiąc, spotka samego siebie). Włóż mu w paszczękę znalezioną wcześniej żabę. Dopiero teraz będziesz mógł złapać w sieć krążącego nad skacowanym Rincewindem motyla. Z owadem w łapie udaj się na ulicę, gdzie na rogu (corner) stoi piętnujący nieprawości świata Eremita (to ten, co zapowiada przyjście krokodylogłowego boga Offlera). Wpuść motyla do lampy ulicznej. Kilka godziejskiej meliny. Przekręć lewą rynnę (drainpipe) w stronę płotu (fence). Gdy zjawi się znany Ci złodziejaszek, użyj szklanki (glass) i prawej rynny, by podsłuchać hasło. Załóż habit i właź do środka.

Z prowadzonych przez spiskowców rozmów i wyrzekań, powinieneś zorientować się, kim są. Członkami tajnego sprzysiężenia zostali, pałający żądzą odwetu na nie doceniają-

Lekarz jest wyraźnie szurnięty, co zresztą nikogo nie dziwi. Dla Rincewinda istotne jest, że podczas badania dostanie od doktora dwa rysuneczki, które możesz zachować. Posiadłszy je zajrzyj do pałacu.

Pałacowi strażnicy to okropni służbiści, można ich jednak skłócić ze sobą okazując któremukolwiek z nich jeden z rysunków otrzymanych u Łapsychiatry. Gdy zbrojni mężowie

SCWORLD

dzin później gniewny mnich zostanie zmoczony solidną ulewą. Przy okazji weź z okienka garnek (pot).

Poprzez dziurę (hole) przy Uniwersytecie wróć do teraźniejszości i udaj się do zaułka obok stoiska z rybami (na ulicy). W zaułku znajdziesz wiszący na linie mnisi habit z kap-



turem. Świśnij go nie mieszkając i udaj się do knajpy „Pod Pękniętym Bębenkiem" (Broken Drum). Zamów coś do picia. Weź ze sobą kufel (tankard). Za barmanem zobaczysz jakieś napitki. Klikając prawym przyciskiem myszy odczytaj nalepki na butelkach. Zamów Wino Zawrotków (counterwise wino). Objawy pijaństwa występują przed wypiciem tego wina (teraz już wiesz, dlaczego spotkałeś spitego Rincewinda, mimo iż – jako Rincewind – nie pamiętasz hulanki?). Weź ze sobą szklankę (glass) po winie. Przy okazji nie omieszkaj wziąć z baru firmowych zapałek.

Zawróć do przeszłości (przez Bibliotekę i jej Przestrzeń). Szybko udaj się do zło-

cym ich wysiłków społeczeństwie: Tynkarz (Mason), Złodziej (Thief), Szambiarz (Dunnyman), Przekupień Ryb (Fishmonger), Królewski Trefniś (Fool) i Kominiarz (Chimney sweep). Teraz powinieneś zabrać się do odzyskania smoczych amuletów.

TYNKARZ (Mason)

Przede wszystkim trzeba Ci wydostać się za miejskie bramy. Udaj się zatem pod Pęknięty Bębenek i pogadaj z Przerażonym Jegomościem (scared guy). Opowie Ci okropną historię o tym, jak to poprzedniej nocy jakiś Upiór świsnął mu glejt (gatepass) umożliwiający wydostanie się z miasta. Zajdź potem do zajazdu (inn) i z łóżka zwędź prześcieradło (sheet). Przenieś się w przeszłość, raz jeszcze odwiedź zajazd i postrasz Jegomościa, przyodziawszy Rincewinda w białe(?) płótno. Co jest?! Wróć do teraźniejszości i raz jeszcze odwiedź Pęknięty Bębenek. Ponownie przesłuchaj Jegomościa. No tak, czegoś Ci nie wyjaśnił. Biegiem do Biblioteki i w przeszłość. Tym razem wizyta w zajeździe przeniesie Ci upragniony glejt. Wróć do teraźniejszości i ruszaj do miejskiej bramy. Okaż glejt strażnikowi i możesz wyjść na zewnątrz.

Wpadnij na Koniec Świata (Edge of World). Przyjrzyj się palmom, potrząśnij pniem jednej z nich i siecią na motyle wyłów z wody orzech (coconut).

Wracając do miasta zajrzyj na przełęcz górską (mountain pass) – znajdziesz ją na drodze do Mrocznej Puszczy (Dark Woods). Weź jajo bazyliszka i zostawione przezeń pióro. Wróć do miasta, zajrzyj do stodoły (barn), gdzie zostawiłeś Smoka i weź ze ściany wiszący tam śrubokręt (screwdriver).

Śrubokrętem przedziuraw orzech kokosowy. Następnie zajrzyj na rynek i popatrz na zachowanie Cwaniaczka (starfish). Powie Ci, że nauczy Cię tajnego uścisku dłoni, jeśli udowodnisz mu, iż jesteś prawdziwym mężczyzną. Zajrzyj do Łapsychiatry. Poczekaj chwilę. Jeśli okażesz cierpliwość, zostaniesz wreszcie poproszony do środka.

wezmą się już za łby, wejdź do pałacu i pogadaj z ostatnim w kolejce wieśniakiem. Poda Ci on powód, dla którego powinieneś odwiedzić Dzielnicę Mocno Podejrzaną (Shades). Przedtem Rincewind wolał jej unikać. Zanim tam jednak się udasz, zajrzyj do uniwersyteckiej kuchni i weź stamtąd woreczek żytniej mąki (cornflour). Następnie odwiedź przeszłość (zaglądając do Przestrzeni Bibliotecznej) i obejrzyj bazgroły na wewnętrznej ścianie wygódki w zaułku obok kramu z rybami. No no, wykonany z zapałem godnym lepszej sprawy napis głosi, że jeśli chcesz udowodnić, iż jesteś prawdziwym mężczyzną, powinieneś odwiedzić Dużą Sally. Ki diabeł?

Nie wracając do teraźniejszości ruszaj do Podejrzanej Dzielnicy i odszukaj Dom Wątpliwych Uciech (House Negotiable Affection). Duża Sally to ta z prawej. Pogadaj z nią i daj jej jajo (bazyliszka), makę i mleko kokosowe. Dziewczyna zaprosi Cię do środka na specjalny numerek; okaże się, że jej specjalnością jest robienie musztardy tak mocnej, że po jej zażyciu klientowi spadają portki. Wetknij je (portki) w Bagaż i wróć do teraźniejszości i na rynek. Pogadaj z Cwaniaczkiem i okaż mu się porciętami (bloomers). Cwaniaczek nauczy Cię nowego uścisku, podczas którego możesz zwędzić ściskanemu przez Ciebie aktualnie facetowi nawet podkoszulek. Tę nową umiejętność Rincewind wypróbuje natychmiast na jednym z Weteranów. Tym sposobem zyskujesz biustonosz (bra). Wróć do Podejrzanej Dzielnicy i uściskaj (nowo nabytą umiejętność masz w osobistej Kieszeni) Tynkarza. Wymieniając uprzejmości zdobędziesz złotą kielnię (trovel).

ZŁODZIEJ (Thief)

Znajdziesz go w Podejrzanej Dzielnicy, śpiącego w kryjówce na stryszku (hovel), obok Domu Wątpliwych Uciech.

Aby się doń dostać musisz owinąć koniec drabiny (ladder) biustonoszem (bra). Teraz możesz cicho i dyskretnie przerzucić drabinę nad uliczką i dostać się do okienka stryszku. Jeśli zechcesz dobrać się do złodziejskiego klucza, opryszek się odwróci. Podrap go piórem, które znalazłeś na przełęczy. Drab ponownie zmieni pozycję i teraz możesz wziąć klucz bez problemów.

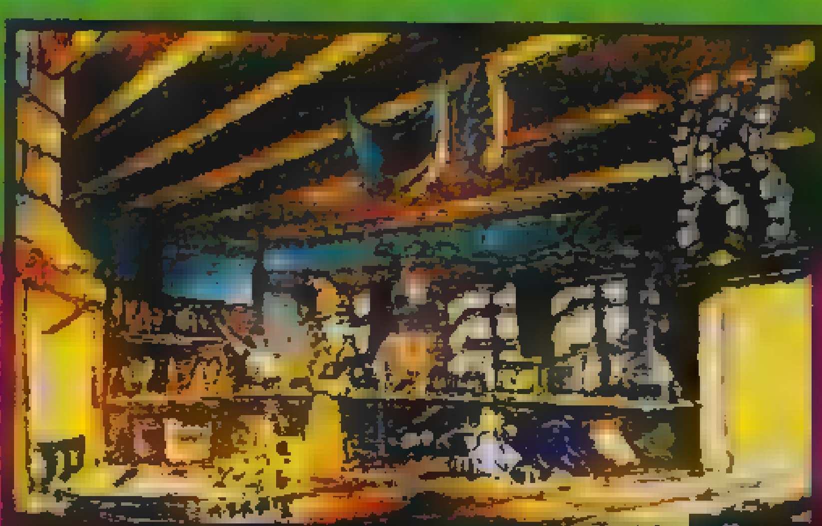
SZAMBIARZ (Dunnyman)

Wróć na Rynek (w Teraźniejszości) i pogadaj z ulicznym Sprzedawcą (Dibbler). Dostaniesz odeń precelka (donut). Weź precelka i daj go Szambiarzowi rezydującemu w zaułku obok rynku. Precelek jest mocno wiekowy – twardy i niepodatny jak poselskie morale – i Szambiarz odczuje gwałtowną potrzebę odwiedzenia Cyrulika. Zajrzyj do poczekalni Łapsychiatry i pogadaj z Mleczarką (milkmaid). Wspomnij o jej znajomym Cyruliku, wyraźnie wzruszona dziewka da Rincewindowi liścik do kochanka. Udaj się na ulicę (street) do pracowni Cyrulika, który akurat zajęty jest leczeniem paszczęki Szambiarza.

Daj Cyrulikowi liścik mleczarki, ogarnięty pasją miłosną balwierz zostawi pacjenta i pomknie do najdroższej. Każ Rincewindowi posłużyć się aparatem do ekstrakcji (apparatus). No tak... Nie współczuj Szambiarzowi, jest wszak jednym ze spiskowców.

SPRZEDAWCA RYB (Fishmonger)

Trzeba Ci ponownie wrócić do przeszłości. Odwiedź knajpę Pod Bębenkiem (Drum) i sprowokuj bójkę. Aby tego dokonać powinieneś obejrzeć (prawym przyciskiem myszy) malowidło na ścianie za kurduplem (little guy) i przewrócić mu szklankę, gdy się odwróci. Gdy do rozróby włączy się Troll, posłuż się drabiną, by dobrać się do pałeczki (drumstick) na godle knajpy (shingle). Przy okazji dowiesz się, dlaczego w teraźniejszości knajpka nazywa się inaczej, niż w przeszłości.


Wróć do chwili obecnej i odwiedź uniwersytecką stołówkę. Rąbnij pałeczką w gong. Siedzący przed bramą i czekający na porę posiłku Asystent, opuści posterunek i będziesz mógł wziąć śliwki (prunes), którymi się zajadał.

Pora Ci zajrzeć do Mrocznej Puszczy. W domku Wiedźmy użyj garnka, by nabrać z kotła odrobinę kremu (custard) powodującego gwałtowny przypływ przyjaznych uczuć do pierwszej spotkanej osoby.



Wróć do miasta i odwiedź Przekupnia (Fishmonger). Leżącą na straganie ośmiornicę (octopus) zwiąż linką (string). Zajdź do zaułka z wygódką i wetknij do środka garnek z kremem (trzeba czymś zająć głowonoga). W ślad za garnkiem włóż i głowonoga (octopus). Potem wróć do Przekupnia i podrzuć mu do kawioru (caviar) jedną ze śliwek. No tak... Przekupień odczuł gwałtowną potrzebę samotności a głowonóg chyba zakochał się w Przekupniu. Weź pas ze złotą klamrą.

BŁAZEN (Fool)

Przejdź na tyły budynku Uniwersytetu i weź pojemnik na śmieci (garbage can). Następnie zajrzyj do zajazdu (inn) i z łazienki weź płyn do kąpieli (bubble bath). Tak uzbrojony udaj się do pałacu. Pokaż drugi rysunek Łapsychiatry drugiemu z cieciów. Wezmą się ponownie za łby, Ty zaś wejdź do sali audiencyjnej i wysyp śmiecie na łeb Błazna. Pomknie do łazienki – idź za nim i wlej mu do wanny płyn do kąpieli.

Teraz możesz już wziąć błazeńską czapkę ze złotym dzwoneczkiem.

KOMINIARCZYK (Chimney sweep)

Przede wszystkim musisz zatkać czymś jakiś komin. Idź do wytwórcy zabawek (Toymaker) na ulicy (street) i weź od niego lalkę Szczecinkę (hogfather doll), potem zaś – zamierzasz bowiem zdrowo wstrząsnąć niedopieszczonym społecznie remiechą – zajdź przed miejską bramę i ze stojących tam skrzyń (crate) wydobądź zapas fajerwerków (fireworks) i beczułkę z prochem (gunpowder). Wetknij lalkę do kieszeni Rincewinda i znaną Ci drogą udaj się na dachy zaułka (alley). Lalką zatkaj komin (chimney) domku Alchemika. Zejdź na dół i zajrzyj do pracowni uczonego ze wszech miar męża. Wsadź mu beczułkę prochu do kominka (fireplace), podłącz do niej lont w postaci sznurka (string) i wyłaź na zewnątrz. Podpal lont zapałkami. No i masz złotą zmiotkę.

Wszystkie sześć złotych bibelotów daj Smokowi. No tak, teraz dopiero masz pasztet co się zowie. Smok – zgodnie ze swą wstrętną smoczą naturą – wcale nie zamierza wrócić spokojnie do swego Wymiaru, jak to obiecywał. Po zemście na członkach Bractwa, zamierza dać do wiwatu wszystkim mieszkańcom Ankh Morpork – od Ciebie zaczynając. Musisz coś z tym zrobić – zwłaszcza, że Smok uprzedza Cię, byś nie czynił planów na przyszłość sięgającą dalej niż najbliższy wieczór. Jednym słowem obiecuje Ci kęsim – a może gryźim?

Udaj się na rynek. Pogadaj z wiedźmą Nanny i kup od niej dywan (carpet). Kiedy zapragnie całusa, świśnij jej księgę przepisów na kremy – (custard book). Zdobywszy jej księgę, cofnij się do przeszłości i udaj się do biblioteki. Weź z półki Księgę Przywołań



Smoka (Dragon Summoning) i podmień jej okładki na księgę Nanny. Zjawi się Złodziej i świśnie księgę. Teraz pozostaje Ci już tylko podziwianie owoców swej przebiegłości.

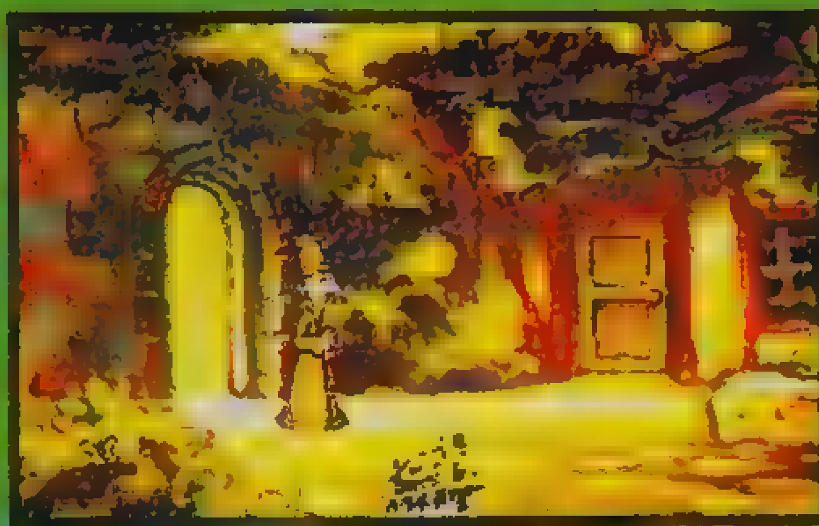
Uwaga! Jeśli rzecz rozegrasz właściwie, Rincewind SAM uda się na miejsce spotkań złoczyńców. Gdy sztuka Ci się nie uda i nie zdążysz dokonać podmiany Księgi przed pojawieniem się Złodziejaszka, wróć do teraźniejszości i podejmij jeszcze jedną próbę (L-Space, przeszłość i wstaw Księgę – tę z czerwonymi okładkami – na puste miejsce [empty place]). Jeśli KAŻESZ Rincewindowi iść na spotkanie i przebierzesz go w czarny habit, gra się wysypie jak pijany drwal na zakręcie.

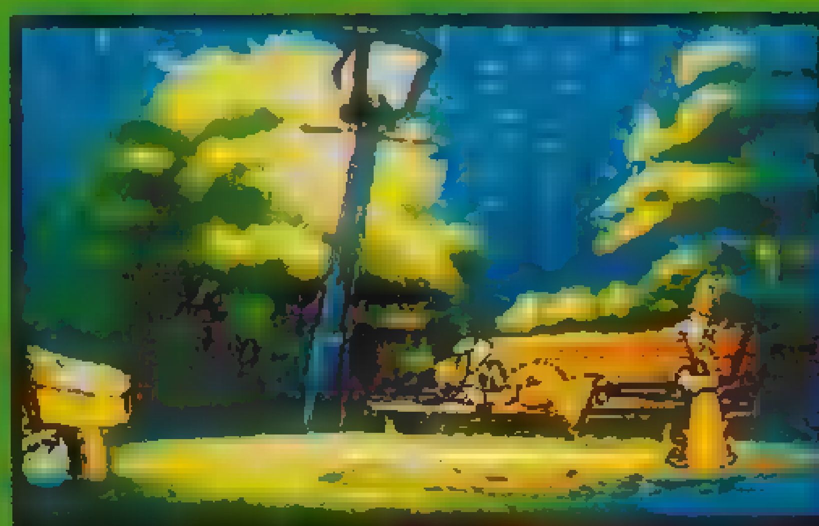
AKT III

Okazuje się, że efekty działań Rincewinda niezupełnie odpowiadają jego oczekiwaniom. Gdy nasz bohater udaje się do pałacu po odbiór nagrody za zlikwidowanie Smoka, czeka go utarczka słowna z Patrycjuszem, który nie wierzy w istnienie Smoków i nie widzi powodu, dla którego miałby płacić za likwidację stwora, w którego sam nie wierzy. Smok jednak wkrótce udowadnia swoje istnienie ponad wszelką wątpliwość, Patrycjusz więc – wykazując podziwu godną elastyczność – natychmiast obarcza Rincewinda misją zabicia Smoka. Rincewind wie, że Smoki ulegają tylko Bohaterom, zaczyna więc zbierać wiadomości na temat tych ostatnich. Zasięga języka, gdzie się tylko da. Strażnicy w bramie na przykład, mówią mu, że Bohater ma swój znak, maskę i magiczne zaklęcie.

Weterani (Old Timers) sugerują, że Bohater powinien mieć, robiącą na wszystkich – a przede wszystkim na damach – wrażenie, sakwę (posing pouch). Amazonka powiada, że znamieniem Bohatera są wąsy i magiczny miecz. Duża Sally – która też zna się na rzeczy – mówi, iż potrzebny Ci zakamuflaż (camelflage). Zakamuflaż to typowo bohaterski rynsztunek posiadający nieodparcie mocny zapaszek – ot taki, jakim zioną... Nie, spuśćmy na to zasłonę miłosierdzia. Gra robi się zaskakująco naturalistyczna.

Wróć do Nobba (to jeden ze strażników – ten niższy – przy bramie) i rozwiąż zagadkę ćwicząc się nieco w matematyce – konkretnie chodzi o dodawanie, Nobb zaś szybko obliczy Ci szanse zabicia Smoka, jeśli spełnisz wszystkie warunki. Wynoszą coś jak jeden do miliona. W końcu dowiadujemy się, że musisz mieć talizman (talisman), wąsy (moustache), znamię (birthmark), zaklęcie (magic spell), zakamuflaż (camel-flage), magiczny miecz (magic sword) i zdrowy wór (imposing pouch) na... No, nieważne, sam zobaczysz.







TALIZMAN (Talisman)

Ponownie udaj się do kryjówki (hide-out). Zapukaj do drzwi i – proszę!. Masz placek z kremem (tart). Następnie odwiedź Alchemika. Ten porzucił już jałowe poszukiwania kamienia filozoficznego i zamierza zająć się produkcją prażynek.

Powiedz mu, że potrzebuje jeszcze trochę ziarna. Gdy odejdzie, weź kamerę (camera). Zajrzyj teraz do stajni (livery stabble) i obejrzyj zderzak (bumper) powozu. Alchemik zabrał wór z ziarnem i możesz – dwukrotnie klikając kursorem – odczytać adres klienta. No cóż, odkryjesz jeszcze jeden punkt na mapie – udaj się więc tam nie mieszkając.

W Smoczym Sanktuarium zapukaj do drzwi i pogadaj z Lady Ramkin. Zajrzyj na tyły jej domku, pogadaj z nią o jej ulubieńcach. Dowiesz się, że Lady od lat hoduje smoki na wystawę. Jeden z nich Mambo, potrafi nawet zionąć ogniem. Jest on zresztą prawdziwym smoczym bawidamkiem, ponieważ w swojej linii hodowlanej jest szesnasty, Lady Ramkin nazywa go krótko M.16. Ponownie zapukaj do drzwi wejściowych. Gdy Lady Ci otworzy, raz jeszcze przejdź na tyły (path) i weź medal (rosette) – Lady Ramkin otrzymała go na wystawie Smoków Rasowych. Świśnij też smycz, (leash) i gwóźdź (nail).

Gdy zechcesz się czegoś napić, odwiedź zakład Pod Bębenkiem i poproś barmana o kaktusówkę (Cactus Juice). Bingo!

Rincewind zdobył kolejnego robala (worm). Pogadaj z samochwałą Braggartem. Powie Ci on, że jest największym z żyjących Bohaterów, jedynym człowiekiem, któremu udało się wrócić ze Świątyni Offlera w mniej niż dwu kawałkach. Gdzie jest ta Świątynia Offlera? Gdyby tylko udało się zmusić Braggarta do porzucenia nieznośnych łgarstw i powiedzenia prawdy...



Kup papierowy wór pijawek (leeches) od ulicznego sprzedawcy w rynku. Dwukrotne kliknięcie kursorem na worku objawi Ci tkwiące w nim pijawki. Pijawkami potraktuj strażników pałacowych. Wejdź do pałacu. Okaże się, że są tu jeszcze i lochy. Znanym Ci sposobem wykorzystaj robala koło mysiej dziury (hole). Oczywiście uwiąż przedtem robala na sznurku. Pod postacią szczura kryje się tam



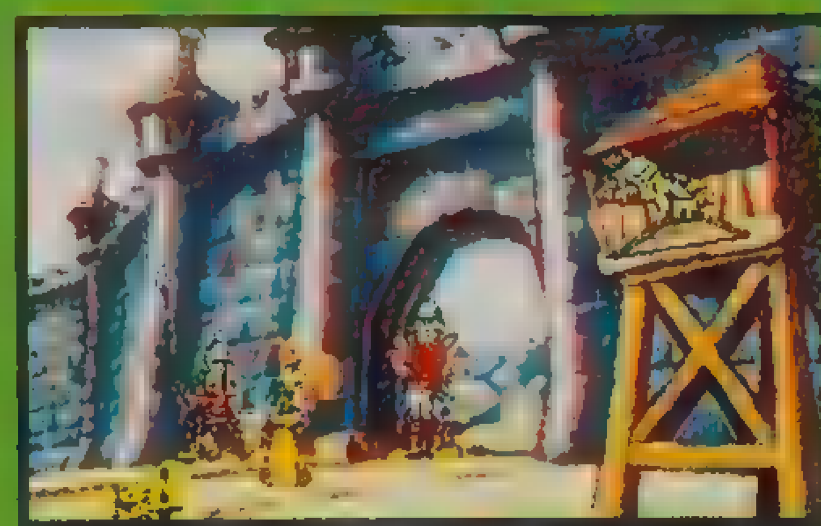


kolejny chochlik (imp). Zdemaskuj go i włóż do kamery (camera). Aby ciągnąć rzecz dalej, Rincewind będzie potrzebował wizerunku ośmiornicy (octopus picture), który znajdziesz obok opuszczonego straganu z rybami.

Odwiedź teraz domek Nanny Ogg w Mrocznej Puszczy. Pogadaj z nią o stojącym za nią Napitku Prawdy. Aby dostać ów Napitek, będziesz musiał zjeść odrobinę placka (custard tart), gdy Nanny zacznie domagać się buziaka. Nanny przyzna się, że do swego kremu (custard) dodaje nieco eliksiru miłosnego, dlatego wywiera on tak nieodparty skutek. Następnie podążaj śladem wełny (wool), aż znajdziesz owcę. Jest to przepiękna owca, którą Nanny trzyma na zapleczu swej chatki.

Załóż owcy medal, następnie wykonaj zdjęcie bydlęcia. Gdy będziesz wychodził, nie omieszkaj wziąć pobijaka (mallet).

Wróć Pod Bębenek, wbij gwóźdź (nail) w belkę (beam) i powieś na nim fotkę owcy. Gdyby nie to, że na zdjęcie widnieje wizerunek owcy rekordzistki (medal!!!), właściciel nie pozwoliłby umieścić go tam, gdzie zamierzasz (inne zdjęcia czy obrazy w gospodzie przedstawiają wyłącznie rekordowe okazy bydląt). Zanim powiesisz fotkę, powinieneś ją oprawić wkładając zdjęcie w obraz ośmiornicy. Pogadaj z samochwalcem (Braggart) zadawszy mu przedtem do napoju eliksiru prawdy. Rincewind kilkakrotnie będzie podejmował próby wlania eliksiru do kufla samochwały, wreszcie uda mu się, gdy zwróci uwagę łgarza w inną stronę – na zdjęcie owcy właśnie. Pod wpływem napoju prawdy



samochwalec zdradzi Ci, gdzie znaleźć Świątynię Offlera.

Udawszy się do niej, ponownie spotkasz paskudnego mnicha. Na moście posłuż się dywanem i to powinno rozwiązać sprawę.

Wewnątrz świątyni weź opaskę (bandana) i przywiąż smycz (leash) do Bagażu. Załóż opaskę. Powinieneś dotrzeć do Oka Offlera. Znanym Ci (i oczywiście Indianie Jonesowi!) sposobem, napełnij sakwę (Rincewind ma ją w kieszeni) piachem (sand) i podmień ją na Oko. Brawo! Masz już pierwszą rzecz niezbędną Bohaterowi.

WĄSY (Moustache)

Udaj się do Studni Życzeń w leżącym oczywiście poza miastem lesie (woods). Napełnij garnek (pot) wodą ze studni. Wróć do miasta i w zajeździe (inn) dodaj do garnka mydła









(soap) – znajdziesz je w łazience. Przy okazji możesz pogadać z Marynarzem (Sailor) – niestety nie należy on do osobników, którzy uprzejmość cenią sobie nade wszystko. Udaj się do pałacu i przejście między wartownikami otwórz sobie za pomocą worka po pijawkach; musisz go okazać Grubemu. Wyjmij pędzel (brush) z wanny (bathtub) w toalecie Błazna. Skorzystaj z pędzla, by spienić wodę w Twoim garnku. Przenieś się do obórki (livery stable). Mokrym pędzlem przeciągnij po zderzaku (bumper) powoziku (donkey cart). Spełni się Twe życzenie. Popatrz na numer powozu (kliknij na nim kursorem).

Zajrzyj do Dzielnicy Podejrzanej (shades). Dostań się do rudery (hovel) i weź stamtąd nóż (knife). Wetknij nóż w kieszeń Rincewinda. Dostań się na dachy, korzystając z Wyrzutni w zaułku i użyj noża na drabinie „zabójczej" ścieżki treningowej i korzystając z okna zejdź na dół. Cwany zabójca – nauczony przykrym doświadczeniem – przywiązał drabinę sznurem. Niebawem pojawi się i on sam. Zechce poznać numer powozu, który go – tak mu się przynajmniej wydaje – potrącił.

No, nie ma powodu, by go mu nie podać. Odpowiedzialny za wypadek osioł zostanie aresztowany i znajdziesz go na rynku. Zanim jednak dokonasz postrzyżyn, weź nożyce od cyrulika. Ciachnij ogon osiołka i proszę, masz wąsy!

ZNAMIĘ (birthmark)

Udaj się przede wszystkim do lochów. Trwa tu intensywne przesłuchanie Błazna i jego laski. Naraziłeś się już egzekutorowi – obrzuciłeś go pomidorami, nie pamiętasz? – nie gadaj więc z nim, tylko weź kość (bone), których nadmiar ma szkielet.

Zanurz kość w garnku z klejem (gluepot), można go znaleźć u wytwórcy zabawek. Odwiedź zajazd i posmarowaną klejem kość daj psu. Okazuje się, że Marynarz nie jest takim chamem, za jakiego go brałeś – po prostu do tej pory rozmawiałeś z psem – brzuchomówcą. Popatrz na tatuaż (czemu nie mamuaż) żeglarza. Pogadaj z matrosem. Jeśli zapragnie szklanki mleka, poproś o nią oberżystę (innkeeper). Okaże się, że marynarz nade wszystko tęskni za swoją papugą Polly i dopóki jej nie odzyska, o niczym innym nie zechce gadać. Gdy wszystko załatwisz jak należy, dostaniesz gwizdek, którym marynarz wzywał papugę (parrot whistle). Przejdź na rynek i spróbuj zdobyć jajko (egg). No cóż, zamiast niego wszedłeś w kontakt z wężem. Udaj się na Uniwersytet, przejdź na tyły budynku i weź nawóz (fertilizer). Wejdź do środka, zajrzyj do składziku (closet) i zapal lampę (shape) zapałkami. Na półce zobaczysz krochmal (starch). Obłóż węża nawozem (wąż jest nieduży, trzeba go powiększyć), krochmalem – to usztywni giętkiego gada – i raz jeszcze podmień go na laskę Starego Piernika (Windle Poons). (oczywiście Stary Pierdoła zamiast laski, z uporem godnym lepszej sprawy, trzyma teraz drzewce od miotły). Użyj drzewca, by przedłużyć sieć na motyle. Zajdź do Rektoratu i weź kapelusz (hat) Jego Magnificencji.

Z tym wszystkim udaj się raz jeszcze na Kraniec Świata.

Zobaczysz teraz wyjątkowo zabawną – i nieco sprośną w RZECZY samej – animację. Gdy Rincewind odzyska swobodę ruchu, ponownie skieruj go na Kraniec Świata.

Zadmij w gwizdek i rzuć w papugę zapalonym (od zapałek) fajerwerkiem. Przedłużoną siecią złap papugę. Wróć do żeglarza. Niestety, zechce on, byś zwrócił mu i gwizdek. Ponownie odwiedź Koniec Świata, zdejm lampę z jarzma (fork) i załóż na nie magiczny kapelusz Rektora. (Jeśli nic się nie stanie, przyjrzyj się kapeluszowi). Zsuń się w dół po sznurze chusteczek i złap ten „błysk" (glint). Wespnij się na górę, wróć do Ankh Morpork i oddaj gwizdek marynarzowi, który w zamian za te uprzejmości powie Ci, żebyś o tatuaż spytał cyrulika. Cyrulik (spotkasz go u Studni Życzeń) niestety nie ma czasu na załatwianie klientów. Porzuciła go Mleczarka i chłop jest totalnie załamany. Udaj się do jego pracowni i



weź księgę wizyt (appointment book). Mleczarka siedzi teraz u Łapsychiatry, gdzie aktualnie mieści się Agencja Obsady Ról.

Spróbuj dogadać się z mleczarką. Okazuje się, że postanowiła zostać aktorką i zagrać główną rolę w przeboju TROLLE WOLĄ BLONDYNKI. Udaj jej wielbiciela i podaj jej do podpisu księgę wizyt cyrulika. Dziewczyna wypisze Ci autograf. (Agencję musisz odwiedzić kilkakrotnie – nam udało się za trzecim razem).

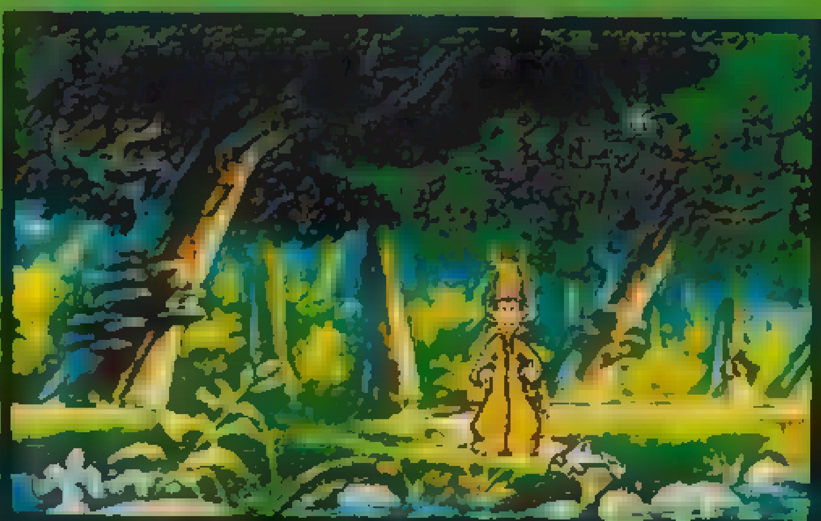
Odwiedź cyrulika i daj mu księgę wizyt. Naiwniak pomyśli, że jego ukochana czeka w gabinecie i pomknie tam szybciej, niż wyposzczony marynarz do... no, nieważne. Ruszaj za nim i na miejscu pogadaj o tatuażach. Okaże się, że to zabieg dość bolesny (jakby nie było, polega na nakłuwaniu igłami) i Rincewind nie ma najmniejszej ochoty narazić się na ból. (Jak na przyszłego Bohatera nasz mag wykazuje zaskakująco sporą ilość zdrowego rozsądku). Balwierz pośle Cię do Cwaniaczka, który, jak się okazuje, jest jego synem i specjalizuje się (między innymi) w sprzedaży sztucznych tatuaży. Rinewind nie jest przesadnie wybredny, zgodziłby się i na sztuczny, niestety Cwaniaczek nie chce mu zrobić na rękę. Trzeba go zażyć sposobem. Przede wszystkim za pomocą noża wytnij taśmę (rubber belt) z machiny Szambiarza. Gumową taśmę wetknij Rincewindowi do kieszeni i wespnij się na wieżę (poprzez dachy zaułka [alley]). Przywiąż taśmę do masztu i skacz! No i masz czego chciałeś! Jest to – bez przesady – najzabawniejsza animacja, jaką zdarzyło mi się oglądać.

ZAKLĘCIE (magic spell)

Wróć do biblioteki. Teraz możesz zdobyć Magiczną Księgę. Jest dość dobrze ukryta, poszukaj tam, gdzie przedtem stał mętny typ (sleezy guy).

ZAKAMUFLAŻ (camel-flage)

Weź łyżkę (spatula) z kuchni i zgarnij nią sadzę, która na murze została po Tynkarzu w Podejrzanej Dzielnicy.



PSYGNOSIS '95	
DISCWORLD	
dystrybucja	cena det.
LICOMP sp. z o. o.	**?**
wymagania sprzętowe	ocena
min. 486 SX, VGA, 4 MB RAM, CD-ROM	**8**

MAGICZNY MIECZ (Magic sword)

Udaj się do lasu i śrubokrętem poluzuj korbę przy Studni Życzeń. Weź korbę, idź do pałacowych lochów i korbą przykręć prawidła (racks) na których kat starannie i z mozołem rozciąga laskę Błazna. Z laski wysunie się ukryty w niej Fałszujący Miecz (jest to – jak wszystkim wiadomo – Miecz Śpiewający, który się rozstroił). Udaj się do bramy i pogadaj z wyższym strażnikiem (w końcu najlepiej zasięgać informacji u fachowców). Powie Ci on, że do pełnej sprawności Miecz przywrócą tylko karły. Na Twej mapie pojawi się nowy punkt. Niestety, za swe usługi kowal karłów życzy sobie szklenicę wina porzeczkowego. Wino znajdziesz w piwnicy gospody Pod Pękniętym Bębenkiem – w piwnicy jednak zagnieździły się lisy i nikt nie odważy się do niej zajrzeć. No, gwałt niech się gwałtem odciska! Udaj się do zajazdu, wejdź do izby gościnnej i popatrz uważnie za drzwi. Okaże się, że ktoś się za nimi ukrywa. Każ Rincewindowi zagadnąć tajemniczego Ktosia – dowiesz się, że to Straszak (Bogeyman). Straszak sam boi się własnego wyglądu i namiętnie zasłania się drzwiami. Poluzuj zawiasy śrubokrętem i pogadaj ze Straszakiem jeszcze raz – teraz pójdzie i postraszy lisy w piwniczce. Udaj się do piwnicy i napełnij winem kufel (tankard). KUFEL WŁÓŻ DO KIESZENI RINCEWINDA! Daj go kowalowi w Kopalni Karłów, a ten pięknie nastroi Ci Miecz.

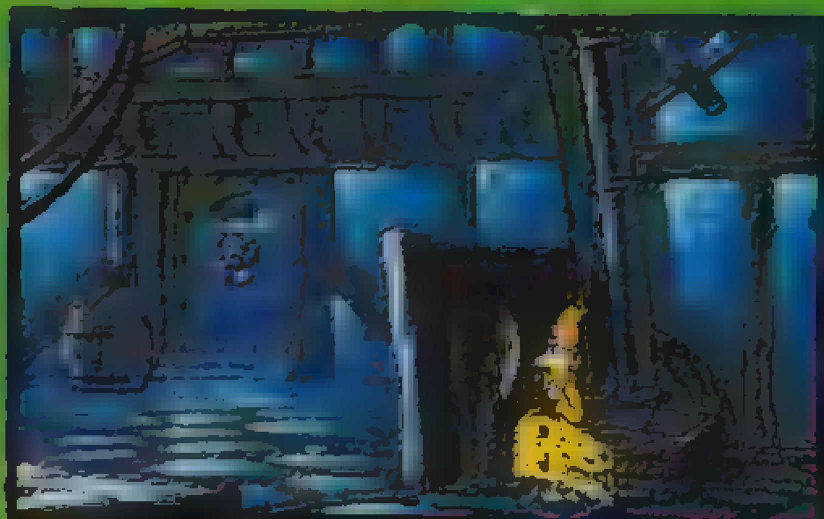
WÓR (pouch) masz własny

Wróć do miasta gdzie czeka już na Ciebie (i Rincewinda)

AKT IV

UWAGA! Ten AKT wydał nam się nieco nie dopracowany. Ale oto i rozwiązanie nici wszystkich intryg.

Na rynku zebrała się cała prawie ludność Ankh Morpork. Lady Ramkin – decyzją mieszkańców – ma zostać ofiarowana Smokowi, tradycyjnie więc przykrępowano ją do skały. Mieszkańcy nie są zresztą okrutni – wierzą głęboko, że jak zawsze w takich wypadkach, zjawi się tajemniczy Bohater, który







wybawi damę z opresji. Rzecz nie tylko w wierze, oni mają wręcz pewność, że Bohatera nie da się powstrzymać od spełnienia jego obowiązku. Jeśli zaś stałoby się inaczej... Cóż, pieczony (w smoczym ogniu) Bohater to też powód do przyjęcia w ratuszu... Dla wygody obserwatorów skałę ustawiono pośrodku rynku. Rincewind, jako nowo kreowany – i samozwańczy, jak się okazuje, Bohater – zamierza stawić Smokowi czoło. Najpierw przedstawia się tłumowi, potem przystępuje do dzieła. Okazuje się, że żołnierz z bramy miejskiej dość trafnie przewidział szanse Rincewinda w starciu ze Smokiem, nie wziął jednak pod uwagę jego nieprawdopodobnego szczęścia. Scena, w której młody mag używa Miecza jest klasą sama dla siebie. Nie wyszło... no, trudno, trzeba inaczej. Weź klucz, który znajdziesz przy skrępowanej Lady Ramkin. Z kluczem w garści udaj się do jej domku. Przejdź do klatek, otwórz klatkę z klucza i wejdź do środka. Przejdź w prawo. Gdy Rincewind stanie na stopionej niebieskiej bryle (molten pile) i świństwo przyklei mu się do butów (Lady Ramkin przełaziła przez tę kałużę dzięki swym zielonym buciorom, niestety gdzieś je wcięło), każ mu przejść jeszcze raz. Klikaj aż do skutku. Gdy zobaczysz małego smoka Mambo, weź go ze sobą (pamiętasz, że Lady Ramkin nazwała go M-16?) i idź z nim na rynek. Na rynku wetknij malcowi w gardło zapalony fajerwerk. Mimo wszystko, odpalenie małego smoczka na nic się nie zda. M-16 Cię zawodzi. W ostatecznej rozpaczy każ Rincewindowi rzucić w Smoka kochliwą tartinką (love custard). Okaże się, że Smok to właściwie smocza – spragniona miłości – panna i... koniec.

■ **Patryk Sawicki**





FRONT

Fani gier strategicznych mają kolejny powód do radości. Dobra passa gatunku trwa nadal. Jedna atrakcyjna nowość goni drugą! Jeszcze nie zdążyły spowszednieć gry „Panzer General" czy „Tanks", jeszcze nie znikły [redacted] monitorów „Stalingrad" [redacted] „Operation Europe", a już oferowany jest kolejny hit! Tym razem chodzi [redacted] grę „Front Lines" wydaną przez firmę Impressions.



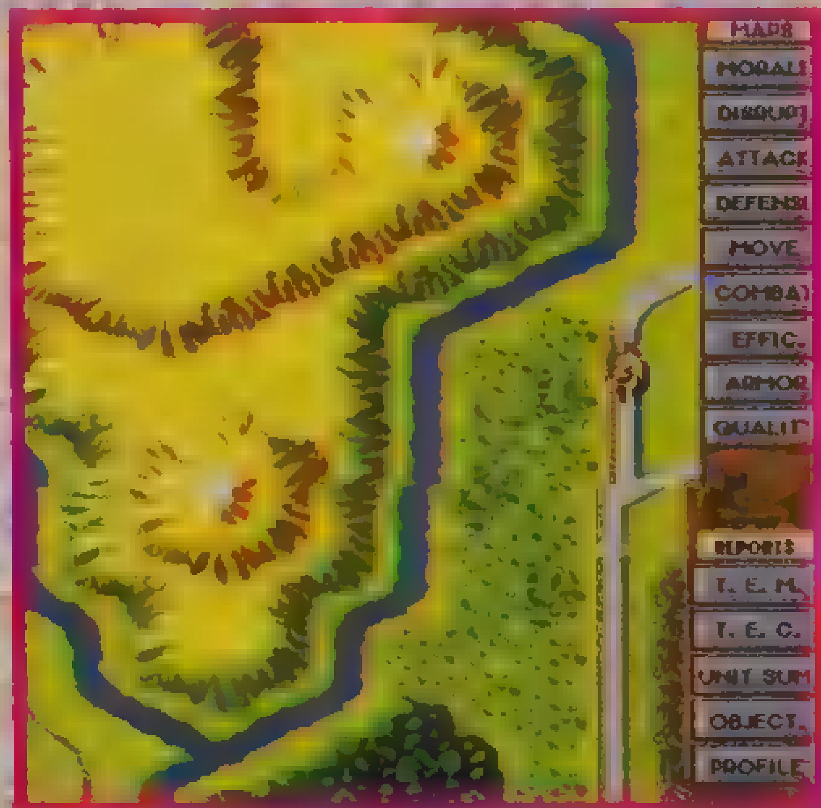
Smakowity to kąsek, niestety nie dla wszystkich dostępny! Gra ma spore wymagania dotyczące konfiguracji komputera, szczególnie w zakresie karty graficznej i pamięci. Jeśli jednak [redacted] arkuszu parametrów instalacyjnych nie pozostanie żadne czerwone pole, możemy po niedługim czasie podziwiać na ekranie wspaniałą grafikę gry. Po obejrzeniu dobrego intro i screenów tytułowych trzeba zdecydować czy pragniemy kontynuować już zapisaną grę, czy podjąć nową. Jeśli decydujemy się [redacted] to drugie, to wybieramy spośród dwudziestu scenariuszy. Pierwszy z nich – tutorial – jest najłatwiejszy i służy zapoznaniu się ze światem gry i interfejsem jej obsługi.

Po przejściu przez tutorial możemy kontynuować nasze oswajanie się z grą, podejmując dwa kolejne łatwe (easy) scenariusze walki. Potem poprzeczka zostaje podniesiona i musimy już wybierać spośród trzynastu scenariuszy o średnim (medium) stopniu trudności. Pokonanie ostatnich czterech scenariuszy (hard) może okazać się dla niektórych dość trudne. „Front Lines" może być rozgrywana pomiędzy komputerem i człowiekiem. Wystarczy określić, którą stroną walki pragniemy kierować. Do wyboru mamy [redacted] dwie – niebieskich lub czerwonych.

Ale to nie koniec. W grze mogą uczestniczyć jednocześnie dwie osoby. Komputer pozostanie wówczas jedynie narzędziem walki. Każda z obu ww. możliwości jest równie atrakcyjna. Pamiętajmy, że wyboru przeciwnika dokonujemy [redacted] po wybraniu scenariusza. Nieprzestrzeganie tej zasady powoduje, że siłami czerwonych będzie zawsze kierował komputer. Dodam, że komputer nie może walczyć sam ze sobą. Muszę od razu uprzedzić Czytelników o odmienności taktyki rozgrywki komputera, w stosunku do taktyki stosowanej zwykle przez człowieka. Zaraz wyjaśnię, w czym rzecz...

Grając [redacted] „Front Lines" z kolegą, możemy oczekiwać, że będzie minimalizował straty własne. Równocześnie liczymy się [redacted] tym, że będzie on starał się tak osłabić [redacted] siły, aby w wyznaczonej ilości tur walki opanować lub zniszczyć wyznaczone cele. Te cele to obiekty dokładnie określone w każdym ze scenariuszy. Są one równie dokładnie oznaczone na mapie pola walki rozgrywanego scenariusza. Przeciwnik – człowiek będzie starał się instyktownie tak pokierować walką, aby zapewnić sobie utrzymanie zdobyczy. To typ walki znanej nam równie dobrze z życia, jak i [redacted] królewskiej gry w szachy. Zupełnie inna jest logika walki komputerowego przeciwnika [redacted] „Front Lines". Komputer będzie uparcie dążył do dosłownego wykonania zadania scenariusza w zadanej ilości tur. Nie będzie dbał o minimalizację swoich strat. Nie będzie również go obchodziło, czy w następnym ruchu, już po osiągnięciu wyznaczonych celów, może ponieść totalną klęskę. Takie są reguły walki we „Front Lines" i trzeba je po prostu polubić...

Gra „Front Lines" oferuje znacznie więcej, niż wybór spośród dwudziestu scenariuszy walki. Jest ona – w ograniczonym zakresie – edytorem wariantów scenariuszy w dwudziestu typach warunków topograficznych pola walki. Polega to na wybraniu opcji REDEPLOY UNITS. Możemy to uczynić w startowej fazie gry, [redacted] po wyborze scenariusza i określeniu rodzaju przeciwnika. Przy zapoznawaniu się [redacted] opisem zadań scenariusza zwróćmy uwagę, że każda [redacted] walczących stron otrzymuje wyznaczoną liczbę punktów sił walki. Kiedy przejdziemy do opcji MAP i będziemy zapoznawali się z lokalizacją naszych jednostek oraz obiektów wroga, które mamy opanować lub zniszczyć, będziemy zapytani o akceptację liczby, rodzaju i rozmieszczenia podległych nam jednostek bojowych. Jeśli je zaakceptujemy, to komputer dokona utajnionego rozmieszczenia jednostek wroga i uruchomi rozgrywkę. Będą to [redacted] przemian tury ruchu i tury walki. Ale możemy odmówić akceptacji proponowanych nam rodzajów i lokalizacji naszych jednostek bojowych, właśnie przez wybranie opcji REDEPLOY UNITS. Wów[redacted] komputer udostępni nam bogatą paletę (unit summary) dostępnych rodzajów jednostek i poprosi o dokonanie spośród nich wyboru oraz o ich rozlokowanie. Wybór ten będzie jednak ograniczony sumą przydzielonych nam w scenariuszu punktów sił walki. Każda wybierana jednostka kosztuje (cost) określoną liczbę punktów. Nasz wybór nie może przekroczyć sumy punktów przydzielonych nam w scenariuszu. Lokalizacja wybieranych przez [redacted] jednostek posiada ograniczenia, wynikające z ich charakteru. Na przestrzeni wodnej nie możemy zlokalizować np. jednostek piechoty lub stanowisk artylerii. Z powodzeniem jednak umieścimy tam bojowe poduszkowce (Hover). W ten prosty sposób powiększono ogromnie atrakcyjność gry „Front Lines", a liczba wariantów scenariuszy może zadowolić najwybredniejszych. Znawcy gier strategicznych podpowiedzą mi, że „Front Lines" to nowe, luksusowe wcielenie znanej [redacted] małych komputerów gry „War Game Construction Set". Będą mieli [redacted] pewnością rację, jeśli pominąć brak [redacted] „Front Lines" możliwości kształtowania warunków topograficznych.











REALIA I ŚRODKI WALKI

„Front Lines" nie rozgrywa się [redacted] współczesnym świecie, nie jest też ulokowany w żadnym okresie historii wojskowości. Jeśli w grze mamy do czynienia np. [redacted] scenariuszem zatytułowanym „Stalingrad", nie ma to nic wspólnego ze znaną bitwą [redacted] czasów II Wojny Światowej. Jest to wyłącznie nawiązanie do zaciętej bitwy o opanowanie miasta rozciągniętego wzdłuż biegu rzeki.

Akcja „Front Lines" toczy się [redacted] przyszłości, w czasach może już niezbyt od nas odległych. Mapa polityczna świata zupełnie odbiega od znanych nam realiów. Jednak w grze zupełnie nie o to chodzi. Skok w przyszłość jest pretekstem do wprowadzenia futurystycznych rodzajów jednostek bojowych. Nie popuszczono jednak wodzy fantazji, jak np. w „X-Wingu" czy w grze „Wing Commander". We „Front Lines" rodzaje jednostek bojowych wywodzą się [redacted] prostej linii ze znanych nam współczesnych środków walki. One w niedalekiej

przyszłości mogą tak wyglądać. Bardziej prawdopodobne jest jednak to, [redacted] nowe rozwiązania i wynalazki wprowadzą zupełnie inne rodzaje broni. Zapewne dla uproszczenia gry pominięto w niej całkowicie występowanie samolotów i helikopterów. Myślę, że zubożyło [redacted] w znacznym stopniu możliwości gry.

Tak więc [redacted] „Front Lines" dysponujemy czterema rodzajami jednostek bojowych. Ich wizerunki i charakterystyki techniczne są dostępne przy użyciu opcji Profiles.

W pierwszej grupie, nazwanej ARTILLERY, pomieszczono samobieżn[redacted] działa lekkie, działa ciężkie i wyrzutnie rakiet przeciwczołgowych (GSM). [redacted] grupie drugiej, nazwanej ARMOUR, umieszczono [redacted] rodzajów pojazdów opancerzonych. Są tu desantowe poduszkowce klasy SCAB, są też czołgi – poduszkowce Ferret. Aby nie pominąć nikogo z doborowego towarzystwa, wspomnijmy o lekkich i ciężkich czołgach, o przypominających ruchome bunkry Mega Tankach, o wielkich Blast Wagon's – samobieżnych lawetach sprzężonych i wielkokalibrowych działach przeciwczołgowych. Trzecia grupa jednostek bojowych obejmuje tzw. piechotę – INFANTRY. Rozróżniamy tu zwykłą piechotę, wojska techniczne – Tech. Infantry (wyposażone [redacted] ręczne granatniki 30 mm) oraz Enginner Infantry – wojska inżynieryjne. Te ostatnie posiadają zdolność stawiania [redacted] niszczenia m.in. mostów i generatorów mocy. W ostatniej, czwartej grupie jednostek bojowych, mieszczą się lekkie i super ciężkie transportowe wozy piechoty (CARRIERS [redacted] SHUTTLES) oraz stacjonarne, tytanowe bunkry dowodzenia – HQ Headquarters. Bunkry są dość wytrzymałe na ogień przeciwnika, nie dysponują jednak żadną siła ognia.

Używając opcji Report możemy w każdej fazie ruchu i fazie walki mieć dostęp do charakterystyk technicznych wszystkich jednostek bojowych. Ta opcja, [redacted] połączeniu [redacted] opcjami ilustrującymi [redacted] mapie siłę ataku i obrony poszczególnych jednostek – pozwalają na dość precyzyjne planowanie wszystkich naszych działań ofensywnych i defensywnych.

LINES







IMPRESSIONS '95

FRONT LINES

dystrybucja	cena det.
X	X
wymagania	
486, SVGA, 4 MB RAM	9

INTERFEJS STEROWANIA [redacted]

Interfejs gry „Front Lines" nie należy niestety do najlepszych. Na jego dobro możemy zapisać możliwość wyboru aż czterech jego wersji. Różnią się one między sobą szczegółowością i graficznym rozmieszczeniem na ekranie. Na pewno wersje te spełniają wszystkie wymagania gry – poza jednym... ale za [redacted] podstawowym wymogiem. Interfejs ten po prostu nie jest zbyt wygodny w użyciu, [redacted] w dodatku [redacted] zbyt wolno. Znacznik kursora ma wręcz nieznośną skłonność do „zaczepiania się" o krawędzie ekranu walki. Dopiero [redacted] komputerze [redacted] procesorem klasy [redacted] „Front Lines" jest obsługiwana zadowalająco szybko. Niestety nie jest to jeszcze rodzaj procesora powszechny wśród polskich użytkowników gier komputerowych...

Gra dostępna jest na naszym rynku – póki co – jedynie [redacted] angielskiej wersji językowej. Tym [redacted] nie jest to powód do zmartwień. Opisy scenariuszy są krótkie i napi[redacted] prostym językiem. Określenia opcji są na tyle znane, że większość fanów nie będzie potrzebowała używać słownika. W sumie zabawa jest dobra i gra zasługuje [redacted] polecenie.

[redacted] Reset





COMIX SOLUTION

LOST EDEN



1. Pójdź do sali tronowej, porozmawiaj z królem i z pterodaktylem Eloi. Obejrzyj płaskorzeźby na ścianie za tronem.



2. Spotkaj się z Eloi w Twojej komnacie, przyjmij od niego w prezencie niewielki kamień.



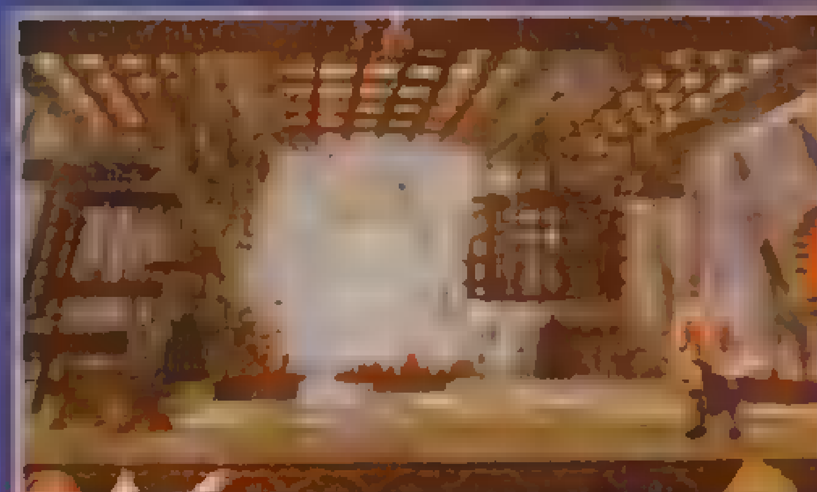
3. Wyjdź na zewnątrz Fortecy „tylnym wyjściem” i pojedź z Diną do jej umierającego dziadka.



4. Porozmawiaj z Tau, zabierz z jaskini nóż Graa i wróć do Fortecy.



5. Odwiedź starego Monka przebywającego w katakumbach, weź podarowany Ci Kamień Odwagi.



6. Daj Dinie Kamień, wejdź do sali tortur i posłuchaj, co ma do powiedzenia kat.



7. Zejdź do katakumb i wsadź ząb w szczękę mumii.



8. Idź korytarzem, aż dojdziesz do komnaty ze szkieletem. „Potraktuj” czaszkę zębem, odwal głaz znajdujący się z tyłu.



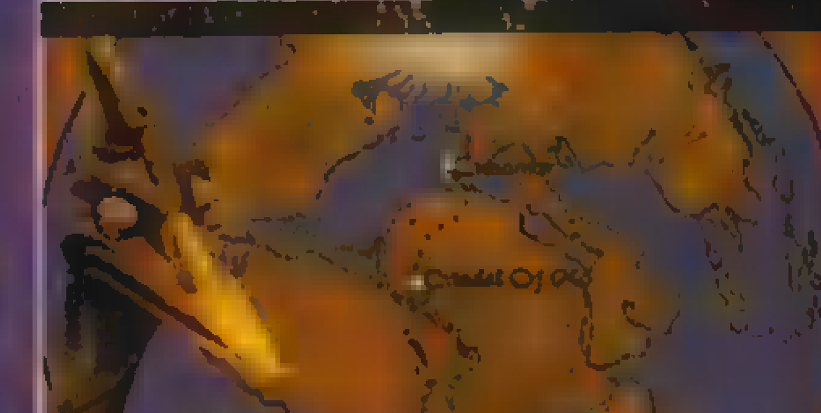
9. Zabierz Pryzmat i dokładnie obejrzyj płaskorzeźby na tylnej ścianie — odkryjesz w ten sposób starożytny sekret budowy Fortec.



10. Kiedy wrócisz do Monka pokaż mu pryzmat, a następnie użyj go na magicznym „oknie” leżącym na biurku.



11. Po krótkiej dyskusji król zgodzi się, byś opuścił Fortecę i wyruszył na walkę z Moorkusem Rexem.



12. Opuść warownię i udaj się do Chaamaru.



13. Odszukaj w lesie plemię zamieszkujące tę dolinę. Porozmawiaj z Chongiem — jego przywódcą.



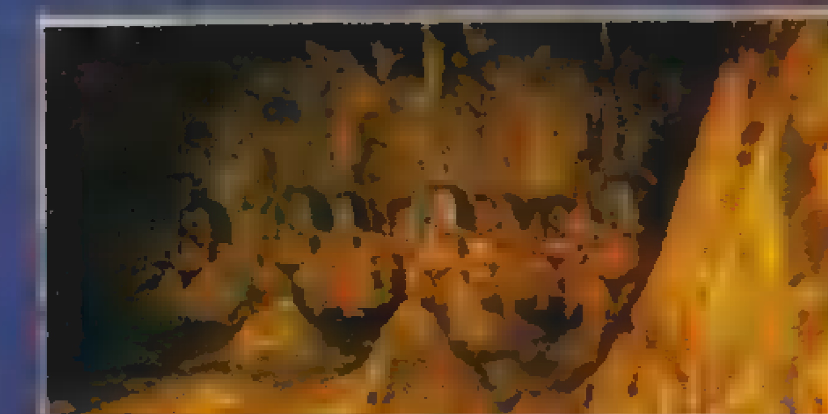
14. Znajdź w lesie duże żółte grzyby i poczęstuj nimi stado brontozaurów żyjących na równinach. Waszą przyjaźń przypieczętuj grając im na flecie — wkrótce potem ruszy budowa Fortecy.



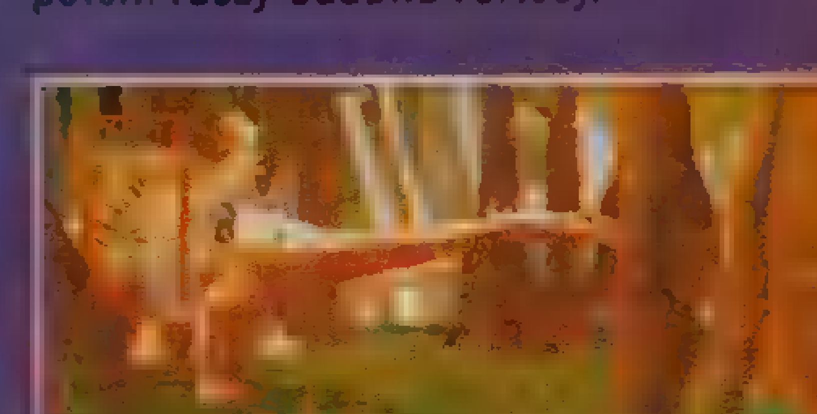
15. Podobnie — graniem na flecie — przekonaj stado apatozaurów, by odtąd służyło Ci jako środek transportu.



16. Udaj się do kolejnej doliny — do Uluru.



17. Porozmawiaj z Ulanem, wodzem tubylców, a następnie w znany Ci już sposób zainicjuj budowę Fortecy.



18. Jeszcze raz pomów z Ulanem, po czym przenieś się do doliny Koto.



19. Spotkaj się z Kommalą — przywódczynią tutejszego plemienia.



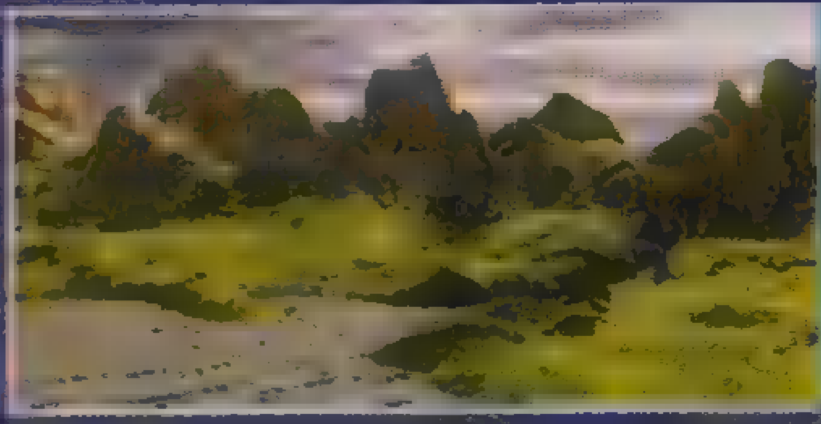
20. Wróć do Uluru i od czarownika ludu Ulele zdobądź informacje na temat welociraptorów.



21. Udaj się do Chaamaru. Zbierz trochę złota leżącego na brzegu jeziora. Podaruj złoto oraz magiczny przedmiot nazwany „Eye in the storm" welociraptorom.



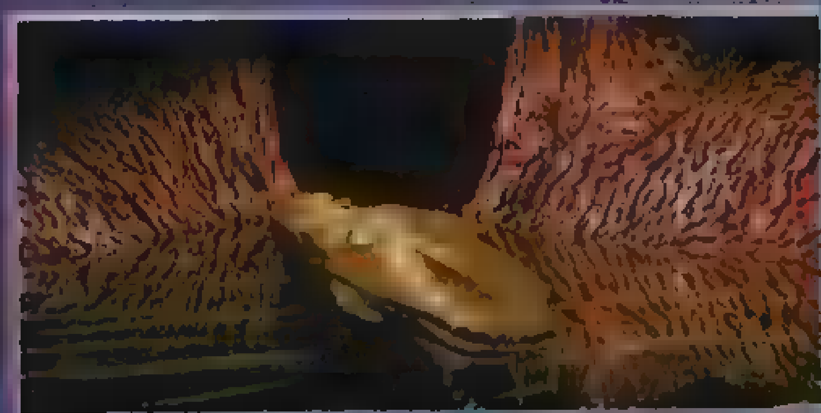
22. Powróć do Koto. Odwiedź Kommałę, znajdź w jaskini kamień w kształcie słońca, a także złoto nad wodą – przekaż je miejscowym welociraptorom. Następnie przekonaj brontozaury, by rozpoczęły budowę Fortecy, a na koniec porozmawiaj z Kommałą.



23. W Uluru oddaj czarownikowi maskę podarowną Ci przez Kommałę i z proponowanych przedmiotów wybierz ten, w kształcie dłoni. Łącznie ze złotem daj go welociraptorom. Odbierz od czarownika pozostały przedmiot.



24. Przedmiot ten przekaż (wraz ze złotem) welociraptorom z Koto.



25. Pojedź do Narrima, króla apatozaurów. Pokaż mu nóż Graa.



26. Będąc już w Tamarze, odnajdź mieszkańców tej doliny, a następnie w zwykły sposób rozpocznij budowę Fortecy.



27. Oddaj przynależny Władcy Doliny okrągły kamień, po czym opuść Tamarę drogą morską – na tratwach.



28. Wejdź do jaskini mieszczącej się na skalnym cyplu. Eva zostanie zatrzymana jako zakładniczka, a Ty po wyjściu z jaskini skieruj się w prawo, gdzie odnajdzie Cię Eloi.



29. Po powrocie do Tamary odnajdź Dinę. Zajrzyj w magiczne „okno" wzięte z pracowni Monka i pokaż Dinie co spotkało Mungo.



30. Wróć do Cantury i dokonaj „zamiany" Diny na Evę. Porozmawiaj z Cabuką i rozpocznij budowę Fortecy.



31. Pomów z Diną, a jako rozwiązanie zagadki przekaż Castrowi stojącemu obok kolejno: kamień-słońce, kamień-księżyc i woreczek ziemi.



32. Ponownie odbądź podróż do Uluru. Daj kapłanowi maskę i z oferowanych przedmiotów wybierz czaszkę.



33. Przekonaj tamarańskie welociraptory by broniły doliny. Następnie podaruj triceratopsom gniazdo (Thugg opróżni je dla Ciebie z jaj), a te po piosence Evy przyłączą się do budowniczych.



34. Cofnij się do Uluru po drugi z magicznych przedmiotów. Udaj się następnie do Cantury i tam zwerbuj do pomocy welociraptory i triceratopsy.



35. W pozostałych trzech dolinach: Koto, Uluru i Chamaar przeprowadź podobne spotkania z triceratopsami.



36. Wróć do Fortecy Mo i [illegible] tronowej. Zabierz stamtąd [illegible] udaj się do Jaskini Bal[illegible].



37. Porozmawiaj z ich przywódczynią – Marindą. Powróć do Mo, daj katu róg i przyprowadź go do Marindy, by mogła przeprowadzić rytuał pogrzebowy.



38. Kiedy będzie już po wszystkim, złóż ciało ojca w katakumbach Fortecy.



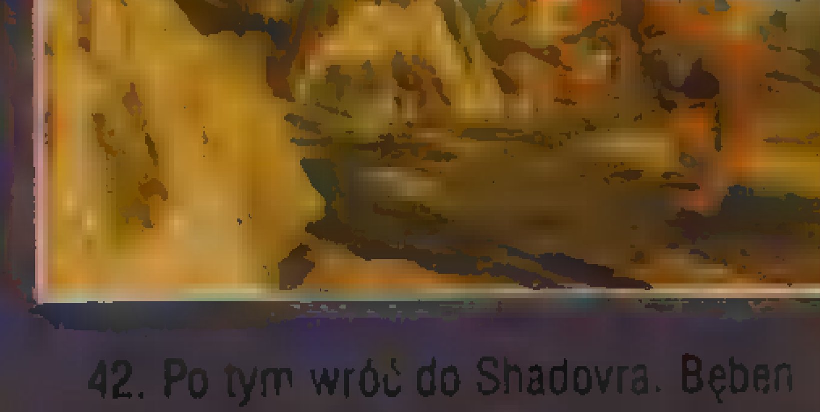
39. Poleć do Uluru i oddaj kapłanowi maskę.



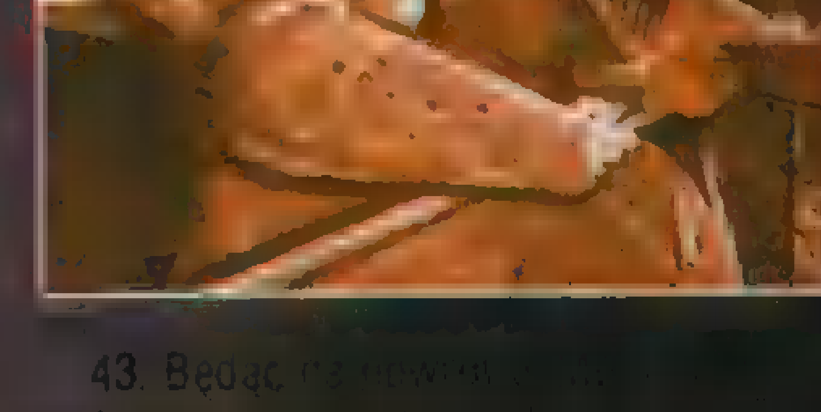
40. [illegible]



41. Powróć do Balsamistek i pokaż im złoty miecz.



42. Po tym wróć do Shadovra. Bęben przekaż Thuggowi, a dzwoneczek Monkowi. Odnajdź wszystkie trzy stada tyranozaurów i wystrasz je z doliny, dmąc w złoty róg.



43. Będąc [illegible] sali tronowej [illegible] środkowej [illegible]





45. Udaj się do Gniazda pterodaktyli. Porozmawiaj z Eloi i poleć do Cantury, by od Diny zabrać Korzeń Czasu. Powróć do Gniazda i zjedz Korzeń.



46. W Krainie Mgieł pokaż [illegible] Wszystkich Dinozaurów jedno z magicznych „okien" i wróć do [illegible]wych.



CRYO/VIRGIN '95

LOST EDEN

CD-PROJECT
(tel. (0-22) 25-07-03

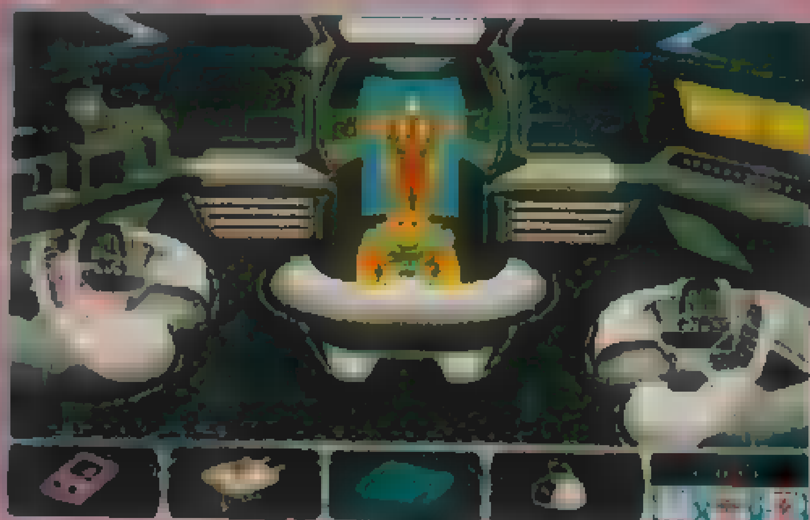
159.00,-

min. 486 SX, VGA,
4 MB RAM,
CD-ROM, SB

8

RETURN TO RINGWO

Mniej więcej półtora roku temu pojawiła się gra „RINGWORLD – Revenge of Patriarch", nawiązująca swą treścią do Świata Pierścienia wykreowanego przez Larry'ego Nivena (opisywałem ją w nr. 3/94). I oto ponownie mamy okazję wrócić na Pierścień, wespół z bohaterami



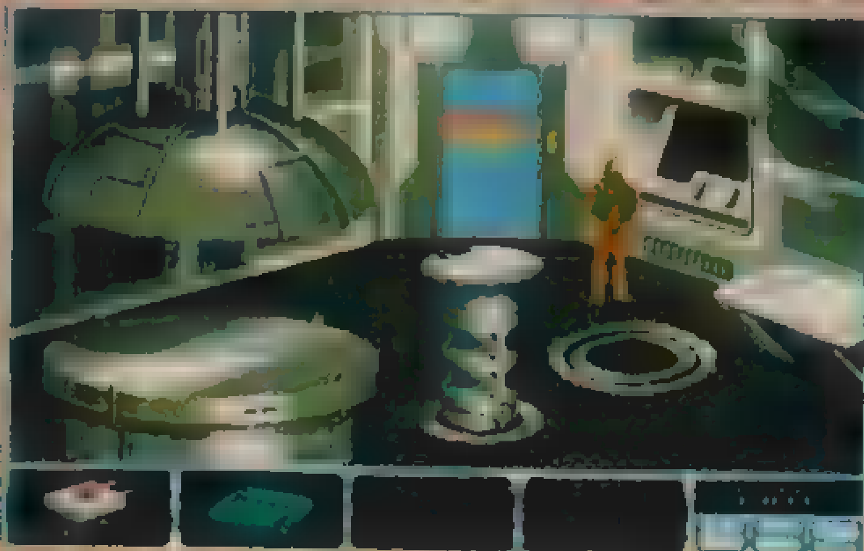
pierwszej części: Mścicielem, Quinnem i Mirandą.

Obejrzawszy wprowadzenie do gry przekonujemy się, że Pierścień stał się równie zatłoczony, jak warszawska Starówka w pogodne niedzielne popołudnie. Oprócz naszych bohaterów na Pierścieniu pojawią się niesympatyczni militaryści z ARM (Amalgamated Regional Militia). To takie połączone międzyplanetarne (choć działające pod egidą Narodów Zjednoczonych) siły zbrojne nadzorujące stosunki(?) ludzi [redacted] Obcymi i badające wszelkiego rodzaju technologie Obcych – nie daj się jednak zwieść: fakt, iż wojskowym udało się polecieć do gwiazd, wcale nie przydał im mózgów we łbach, ani nie utemperował ich ambicji – jak zawsze pragną władzy, całej władzy i tylko władzy. Ambitny Komenderał Carson Teal właśnie [redacted] opanowaniu tajemnic Pierścienia widzi drogę do realizacji swych skrytych marzeń (a wiemy, że [redacted] ich (tych marzeń znaczy się) trzy – pragnie władzy, całej władzy... i tak dalej). Zamierza [redacted] Pierścieniu zbadać działanie tajemniczego dysku transportowego (za pomocą takiego właśnie urządzenia Quinn opuścił anihilowany planetarny niszczyciel kzinów) – istnieją przesłanki do przypuszczeń, że dysk taki, odpowiednio kierowany, może być środkiem transportu do innych światów. Tealowi podbija bębenka przedstawiciel laleczników, który zwraca gniotowi uwagę, że zbadanie całego Tunctipuniańskiego statku (znalazł go Quinn, któremu udało się [redacted] wyłączyć otaczające statek pole zeroczasowe) również war[redacted] jest zachodu, boć [redacted] ów zbudowano miliony lat temu (Teal, prymitywny jak kilo gwoździ, nie zdaje sobie sprawy z faktu, iż Obcy przed milionem lat również mogli coś spartolić – sama wiekowość znaleziska nie przesądza przecie o jego wartości).

Lalecznik w popieraniu Teala ma swój własny cel – na Pierścieniu wcięło gdzieś przywódcę lalecznickiej partii Eksperymentalistów, Webbster zaś (tak każe zwać się Tealowi kochający ostrożność Lalecznik) pragnie go odnaleźć.

I tak oglądamy inwazję ARM na Pierścień. Nad Pierścieniem zawi[redacted] „Juggernaut" – to flagowy statek Teala, który jego nazwę wziął ze staroindyjskich Wed, gdzie jest ona jednym z przydomków Sziwy i [redacted] Wszechniszczyciela. Następnie z paszczy Juggernauta wylatują Młotogłowy (Hammerheads) – pomniejsze stateczki myśliwsko-bombowe. I oczywiście ruszają na Pierścień.

Tymczasem nasi bohaterowie tkwią gdzieś w Przestrzeni nie opodal Floty Światów laleczników, unieruchomieni w swym statku, który eksplozja planetarnego niszczyciela kzinów jednak trochę uszkodziła. Ich sytuacja nie jest godna zazdrości, [redacted] poszukiwani [redacted] nieprawne przywłaszczenie sobie „Lancy Prawdy" i wśród kzinów praktycznie wyjęto ich spod prawa. Laleczniki zaś żądają zwrotu wszystkiego, co Quinn i jego towarzysze znaleźli na Pierścieniu. Niszcząc należącego do kzinów Rozbijacza Planet nasi bohaterowie pozbyli się jednocześnie możliwości uzasadnienia swych działań. Patriarcha Kzinu wyprze się wszystkiego i basta. Dowody swej niewinności Quinn, Miranda i Mściciel mogą zdobyć jedynie [redacted] Pierścieniu, tam też zdołają ukryć się w razie potrzeby. Mają też zamiar ruszyć tam nie mieszkając – [redacted] przeszkodzie natychmiastowemu startowi stoi jednak fakt, iż kwantowy napęd statku uległ uszkodzeniu. Zacięło się [redacted] nim pole zeroczasowe – cokolwiek by to znaczyło. Jakby tego nie starczyło, nawigacyjne dane komputera również zostały częściowo zatarte – niezbyt odległa anihilacja sporego statku kosmicznego, to w końcu nie [redacted] kij dmuchał.





Przed Tobą staje więc niełatwe zadanie. Zanim cokolwiek zrobisz, musisz uruchomić statek. I oczywiście dostarczyć Mścicielowi danych do kosmonawigacji.

Zaczynasz jako Quinn. W trakcie gry będziesz mógł sterować postaciami Mirandy i Mściciela. Przygotuj się też psychicznie na jeden potężny i kilka pomniejszych labiryntów – ten najsłodszy jest w dodatku trójpoziomowy. Nie mów potem, że Cię nie ostrzegaliśmy. Jeśli sprawisz się [redacted] (wyjątkowo tępym, lub nie lubiącym się przemęczać pomożemy) to później dowolny labirynt w dowolnej grze przejdziesz, zataczając się od tłumionego chichotu.

Radzimy Ci więc, byś zawczasu zaopatrzył się w kilka kartek papieru i dobrze zaostrzony ołówek. Ze względu [redacted] możliwe zgorszenie pokrewnych małolatów (przekleństwa!) zamknij się w pustym pokoju.

Ocykasz się ze [redacted]u w swej kabinie. Komputer [redacted] Cię ubierze i od tej chwili Twoje są wszystkie megabajty gry. Pod konsolą [redacted] prawej znajdziesz dysk transportowy (stepping disc – przedmiot snów i pożądań Teala). Pośrodku kabiny jest szafka – wyjmij z niej pistolet antyzero (stasis gun). Wyjdź z kabiny i zajrzyj do laboratorium Mirandy – po lewej. Na półkach pod ścianą znajdziesz czytnik (reader), złącze nadprzewodzące (hyperconductor) i mikrosondę (microprobe). Od razu, nie mieszkając, zbadaj mikrosondą pistolet antyzero i dysk transportowy. Wymień w nich baterie – tę z dysku przełóż do pistoletu. Windą udaj się na mostek, gdzie porozmawiaj z Mirandą i Mścicielem – powiedzą Ci, że sytuacja jest pochyła i pogonią do roboty. Usiądź przed konsolą i przejrzyj dane komputerowe.

Nabiwszy łeb wiadomościami wstań i udaj się na pokład nr 5. Tam na korytarzu weź złącze optyczne zwisające [redacted] rozbebeszonej płytki przy drzwiach. Odsuń też płytę przy podłodze i weź skryty [redacted] nią przenośny zacisk (clamp). Wejdź do przedziału medycznego. Z szafki pod ścianą i w głębi weź komskaner. Podejdź do automeda i podłącz przewód optyczny do pęku zielonkawych przewodów. Następnie wetknij czytnik do bloku na prawo od przewodu.

Wciśnij czerwony guzik – Quinn sam położy się do automeda. Przypomniawszy sobie, [redacted] Louis Wu dał Ci kiedyś infodysk dotyczący Pierścienia (wszyłeś sobie ten dysk pod skórę nad biodrem) włącz opcję Operacje Zaawansowane (Advanced). Niestety, nie posiadasz kodu dostępu.

Wróć na mostek do Mirandy, poproś ją, żeby pomogła Ci przy automedzie [redacted] wręcz jej czytnik. Dziewczyna przeprogramuje czytnik i teraz, wróciwszy do automeda będziesz mógł zażyczyć sobie ekstrakcji wykrytego obiektu. Znajdziesz go [redacted] szufladzie po lewej, pod czerwonym przyciskiem. Wręczywszy ten dysk Mścicielowi jeden problem [redacted] z głowy. Zjedź teraz na poziom najniższy. Na posadzce leży tu kawał liny – połącz go z superuchwytem (hyperconductor) i całość przyłóż do zaczepu (handler) pośrodku ściany. Teraz przejdź [redacted] prawo, uruchom wózek suwnicowy, włącz pole dźwigające i tak posteruj dźwigarem wózka, aż widoczna, leżąca [redacted] posadzce lina, wypręży się niczym wąż, co usłyszał słodką melodię fletu zaklinacza. Wysiadaj z wózka.

Wejdź w drzwi pośrodku hangaru. W szafkach znajdziesz pistolet soniczny i pojemnik z gazem dyfuzyjnym – to rozpraszacz promieni lasera. Pod ścianą zobaczysz też oddychacz (rebreather). Na razie dość. Wracaj do hangaru. Chwyciwszy za linę wdrap się na galeryjkę. Wejdź w drzwi po lewej. Niestety, od razu bardzo gorąco wita Cię laser. Przygaś jego zapał rozpraszaczem. Potem załóż zacisk (clamp) na lufę lasera i podejdź do drzwi, jakbyś chciał wyjść. Laser rozpuknie się ze złości i masz go z głowy. Dobrze, ale nie za bardzo – chmura gazu rozpraszającego nie pozwala na użycie pistoletu likwi-

TSUNAMI Media '94

RINGWORD 2

dystrybucja
CD-PROJEKT
tel. (0-22) [redacted] 03

cena det.
169.00,-
cena: MEGAPAK [redacted]

wymagania sprzętowe
min. 386 SX, VGA, 8 MB [redacted]

6

dującego pole zeroczasowe (stasis gun). Przypomnij sobie, co przeczytałeś w danych komputera. Gaz dyspersyjny można zestalić stojącą falą dźwiękową o odpowiedniej częstotliwości. Postaw komskaner na lufie działka (wcześniej przesuwając suwak w skanerze włącz dźwięk). Następnie przyłóż w skaner z pistoletu antyzeroczasowego. Jeśli Ci się nie uda, zmień wysokość emitowanego przez skaner dźwięku i jeszcze raz! Łup! No tak... teraz wystrzel z



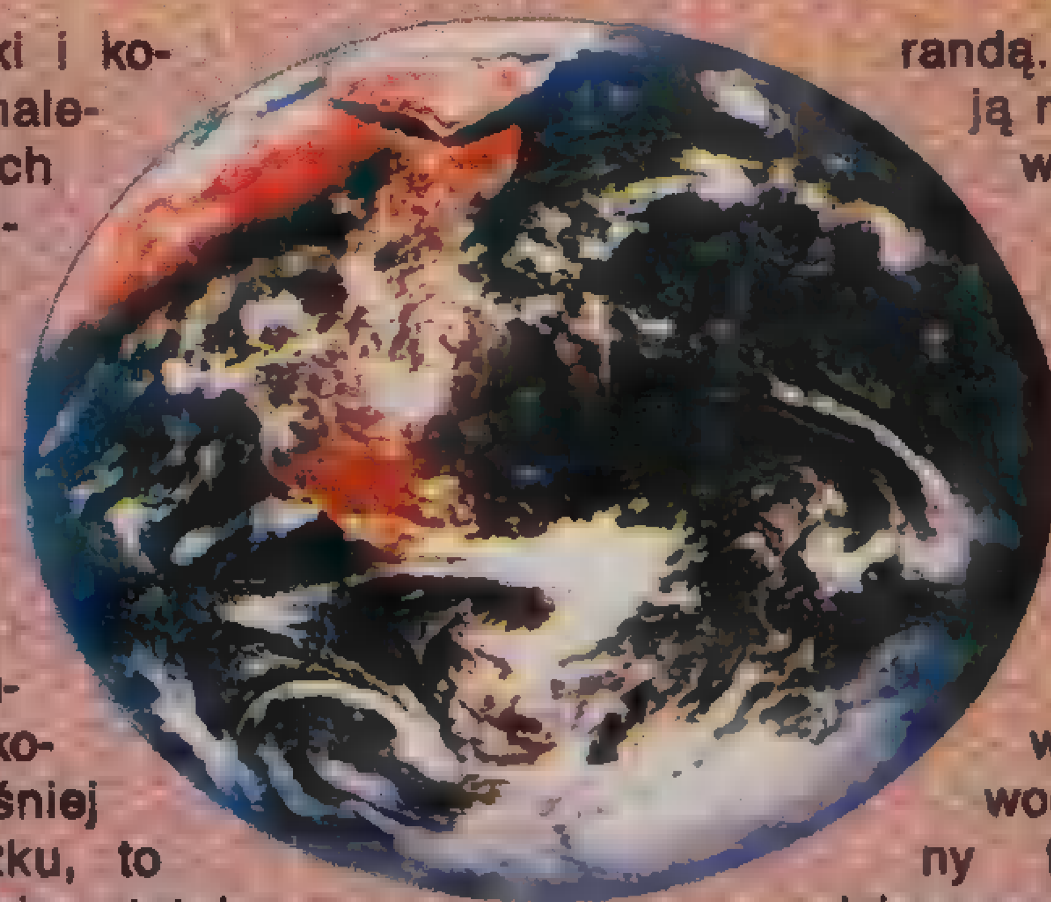
pistoletu antyzero w szare ekrany nad smętnymi resztkami działka. Weź skaner i wracaj do sterowni. Pogadaj z Mirandą i Mścicielem, powiedz im o swych dokonaniach i okaże się, iż „Lanca Prawdy" gotowa jest do lotu. Tymczasem statki Teala pustoszą powierzchnię Pierścienia.

Po dotarciu do Pierścienia pogadaj [redacted] Mścicielem – kzin zaproponuje tylne wejście, to znaczy drogę przez Pięść Boga – gigantyczny krater, który w powierzchni Pierścienia przed setkami tysięcy lat wytłoczył jakiś meteoryt uderzając w nią od spodu. Zasiądź przed ekranem komputera, włącz aktywne skanowanie, przejdź na skanowanie dalekie i wybierz poszukiwanie obiektów geograficznych. Przesuwaj skanerem w górę. Po chwili na ekranie komputera pojawi się wzmiankowana Pięść, cwany aparat ustali współrzędne i statek ruszy w stronę krateru. Gdy wylądujesz obok wioski Ludu Kanionu, załatw natrętnego żołdaka najpierw pistoletem antyzero (żołdacy Teala mają [redacted] sobie kombinezony z polem zero, które uniemożliwiają trafienie jakąkolwiek normalną bronią), dopiero potem przyłóż mu z głuszaka. Pogadaj z konającym wodzem – dowiesz się, że statek Tunctipan doznał wniebowzięcia. Dodawszy do siebie posiadane już wcześniej informacje członkowie załogi Lancy dochodzą do wniosku, iż ARM urzęduje na Pierścieniu już od dość dawna, żołdacy założyli tu swe bazy i prowadzą jakieś ciemne interesy. W wyniku pospiesznej narady postanawiacie się zmyć możliwie dyskretnie.

Quinn skanuje powierzchnię Pierścienia – tym razem skanem pasywnym, Miranda namierza bazę ARM (w przybliżeniu i niedokładnie, ale powinno wystarczyć) potem radzisz Mścicielowi, by poprowadził Lancę tą samą drogą, jaką tu przybyliście – to znaczy poprzez krater Pięści. Zamierzacie wylądować na kosmodromie przy krawędzi zewnętrznej i dostać się na Pierścień chyłkiem i tyłkiem. Co też wykonujecie – prawie w stu procentach. Choć może nie od razu.

Po wylądowaniu idź za kzinem – zjedź na najniższy pokład, wejdź do pomieszczenia śluzy, przymocuj oddychacz (rebreather) do jednego [redacted] kombinezonów (są trzy rozmiary – będziesz musiał dobrać coś odpowiedniego dla siebie) i wyjdź na powierzchnię lądowiska. Użyj skanera – okaże się, iż choć powierzchnia lądowiska jest dość spora, to skaner oszczędzi Ci błądzenia na oślep. Ruszaj w stronę najbliższej zielonkawej plamki na ekranie. W pewnej chwili do zabawy włączy się Teal, który – nie bez mocno zbrojnej asysty oczywiście – pojawi się na pokładzie „Lancy" i zaaresztuje Mirandę. Okazuje się, iż Quinn i Teal są starymi znajomymi: obiecującą niegdyś karierę młodego Teala zniszczył meldunek Quinna o nieprawościach przełożonego. Dowództwo ARM zesłało Teala na krańce znanego Kosmosu – i tak ambitny ponad miarę militarysta dostał się na Pierścień (oto kolejny dowód, iż nawet [redacted] z pozoru posunięcia sztabowców wiodą do opłakanych skutków). Teraz niedoszły Napoleon postanawia wyrównać wreszcie dawne porachunki... pozostawiając Quinna i Mściciela [redacted] lądowisku bez żadnych zapasów umożliwiających przetrwanie na dłuższą metę. Wprawdzie zasady nakazują mu przyzwoite traktowanie więźniów, [redacted] technicznie Quinn i Mściciel wcale nie [redacted] jego więźniami. Przejęta przez żołdactwo „Lanca" odlatuje, zostawiając Quinna i Mściciela samotnych niczym dwie skacowane marynarskie sierotki w deszczowe niedzielne popołudnie na pustym parkingu w południowo-zachodniej Walii.

Za pomocą skanera ustal położenie wszystkich kosmicznych wraków i odwiedź je kolejno. [redacted] tej części gry Quinn musi działać wespół z Mścicielem – w niektórych sytuacjach przyda się krzepa kzina, w innych okazać się może, iż mniejsza waga Ziemianina też ma swe zalety. Tak czy kwak przeszukaj wszystkie wraki i korzystając ze znalezionych w nich sprawnych części uzupełnij jeden (nie martw się, rozpoznasz go z pewnością), uzdatniając go do lotu (gdy uruchomisz uszkodzony wcześniej ekran [redacted] statku, to okaże się, iż dwie ostatnie części znajdziesz wśród zapasów [redacted] magazynku statku). W jednym z wraków znajdujesz też poduszkę powietrzną. Uruchomiwszy statek zabieracie się z lądowiska na Krawędź. Przełącz się na Mirandę, każ jej wziąć [redacted] łóżka poduchę i wetknąć ją [redacted] zlew toaletki. Z oprawki nad toaletką weź żarówkę. Przełącz się na Quinna. Niestety, ambitne plany Quinna i Mściciela pozostaną tylko planami, [redacted] to dla braku paliwa, które skończy się równie szybko jak społeczny kredyt zaufania do kandydatów na posłów po wyborach. Lądujecie [redacted] Krawędzi.



Ruszaj ku południowi (tzn. [redacted] dół), po przejściu kilku ekranów powinieneś odnaleźć całkiem jeszcze sprawny wózek transportowy, którym jedź na północ. Migające, na panelu przed Tobą, czerwone światełka sygnalizują zbliżanie się szybu naprawczego. Zatrzymaj się w porę – bo jeśli chybisz, będziesz musiał dralować pieszo i to dość daleko. Wysiadaj z wózka dopiero wtedy, gdy [redacted] miniekraniku po lewej ujrzysz szyb obok trakcji. Jeśli nie pierwszy, to drugi szyb da się otworzyć (by tego dopiąć musisz uruchomić kzina, każąc potem Quinnowi wcisnąć guzik [redacted] otwartymi przez mocarnego kocura drzwiami).

Wlazłszy do środka przekonasz się, iż sytuacja jest dobra – choć nie beznadziejna. Na środku rozkraczył się jakiś uszkodzony robot i blokuje dostęp do kabiny windy. Ciężkie bydlę nie da się poruszyć – nawet kzin niewiele tu wskóra.

Spróbuj zażyć robota sposobem. Każ Mścicielowi podnieść robota. Krzepki kocur podniesie go, i owszem, nie da rady jednak utrzymać go w tej pozycji zbyt długo. Każ mu powtórzyć wyczyn, potem zaś niech Quinn pod uniesioną łapę robota wsunie poduszkę powietrzną. Napełniwszy ją tlenem z butli uniesiecie robota [redacted] tyle, że da się wdusić przycisk obok drzwi i uruchomić windę. Bój zaliczony! Winda zwiezie Was na dół.

Podczas gdy Quinn i Mściciel jadą ku swemu przeznaczeniu, zobaczymy co dzieje się z Mirandą. Przesłuchuje ją mianowicie Teal we własnej komenderalskiej osobie. Pogadaj z nim, a gdy barczatkowie zameldują, iż trzeba mu wyjść (na stronę?), każ Mirandzie wziąć zwój przewodu z lewej strony fotela. Więcej dziewczyna niczego na razie nie zwojuje, ale i tego dość – a swoją arię i tak jeszcze odśpiewa. Gdy trafi do celi, każ jej połączyć poduszkę z oprawką (użyje do tego podebranego podczas przesłuchania przewodu).

Quinn i Mściciel tymczasem zjeżdżają na dno szybu i natychmiast padają (brak tlenu i te rzeczy) niczym Perypatetykos biegnący spod Maratonu. Ocykają się w lodowej (brrrl) komnacie. Kzin [redacted] własne futro, Quinn zaś niech założy to wiszące na kołku.

Jeśli pogadasz z miejscowym medykiem, dowiesz się, że padliście ofiarą niedotlenienia – miejscowi żyją dzięki temu, iż popijają specjalnie warzoną herbatkę z ziół. Dostaliście szczodrą jej dawkę, teraz zaś czeka na was Mówca Ludu Lodowej Góry. Udaj się doń niezwłocznie – wyjdź z komnaty, przejdź [redacted] lewo, w dół i czterokrotnie [redacted] prawo.

Wódz poinformuje Quinna i Mściciela, że od dawna oczekiwał ich przybycia – zapowiedzianego przez Opowieść (czymkolwiek by ona nie była) – teraz zaś nie może się wprost nacieszyć, ma dla nich bowiem małą robótkę. Ludzie Lodowca od wieków żyli handlem – sprzedawali mieszkańcom nizin (oprócz innych rzeczy) pięknie wyprawione skóry niedźwiedzie i koźle, niżowcy zaś zaopatrywali ich w zioła, z których górale pędzili swą góralską herbatkę. Od kilku jednak tygodni handel ustał, całkiem zaś niedawno w mocno uszkodzonym balonie przybyła z nizin kobieta, która przywiozła wieści o tym, że niżowcy (ghoule) zostali eksterminowani przez tajemniczych „srebrnoskórych".

Mówca proponuje Quinnowi, aby ten usprawnił balon i poleciał [redacted] dół, sprawdzić co tam się naprawdę wydarzyło. Balon jest za lekki, aby udźwignąć ciężar kzina, człowiek więc musi polecieć sam.

Przejdź Quinnem poziom wyżej i wejdź do kwatery następnej za tą, w której się ocknąłeś. Opuść kołowrót w dół. Wróć na poziom niższy do kwatery położonej pod komnatą z kołowrotem. W dole warzy się







garbnik, wrzuć do niego swój oddychacz a aparat oczyści się z zawartego w nim tlenu. Weź oddychacz i zejdź trzy poziomy niżej, następnie przejdź dwukrotnie w prawo. Wejdź do lodowego pomieszczenia i podstaw oddychacz pod kurek helowy. Masz butlę z helem. Przejdź jeszcze raz w prawo.

Podstaw butlę pod wylot balonu. W tym momencie pojawi się Mówca, który poradzi Quinnowi, by leciał z biegiem rzeki, da mu też flet, który wiele lat temu dostał od kobiety, co przyleciała balonem – okazanie tego fletu niżowcom powinno przekonać ich, że jego posiadacz jest wysłannikiem Ludu Lodowca. Wysłuchawszy tej przemowy Quinn odlatuje.

Problem polega na sterowaniu balonem, który może jedynie wzlatywać wyżej lub się opuszczać. Poszukiwana przez Quinna rzeka znajduje się na północy, musisz więc tak manewrować zaworami, by zmienne wiatry doniosły Cię gdzie trzeba. Nie jest to łatwe, ale trzeba zrozumieć programistów TSUNAMI – za coś w końcu muszą brać forsę. Wzbij się wysoko i poczekaj, aż wiatry zaniosą Cię nad górską przełęcz i zobaczysz w dole rzekę. Teraz zacznij manewry wentylami. Powodzenia! Gdy wylądujesz na pustyni zapisz stan gry i wróć do postaci Mściciela. (Jeśli Ci się nie uda, odetchnij, zapisz stan gry i wróć do Mściciela. Możesz aktywować Mściciela, pamiętaj jednak, że gra nie ruszy do przodu dopóki nie posadzisz Quinna na pustyni. Nawet jeśli wykonasz wszystko, czego oczekiwano po Mścicielu, i tak musisz wrócić do postaci Quinna).

Jako Mściciel pogadaj z Mówcą. Opowie Ci jakąś straszliwą ramotę o dawnych czasach, kiedy to Lud Lodowca opływał w dostatki dzięki tajemniczemu urządzeniu, które od dawna już jest zepsute. W opowieściach starych ramoli drzewiej zawsze lepiej bywało. Potem Mówca poczęstuje kzina opowieścią już konkretniejszą – skoro Mściciel na razie i tak musi bezczynnie czekać na Quinna, może by zajął się czymś pożytecznym... Mieszkańcom Lodowej wioski dają się mocno we znaki zmutowane (znane Ci z poprzedniej wizyty na Pierścieniu) Wampiry, które obezwładniają swe ofiary nieodparcie seksownym zapachem.

Mieszkają w straszliwym Labiryncie, stara zaś Opowieść podaje, że śmiałek, który wytłucze je do nogi, zostanie szczodrze wynagrodzony skarbem, który znajdzie wewnątrz Labiryntu. Otóż i zadanie dla wojowniczego kzina. Przejdź się po lodowej wiosce, zbierając dwie lampy, woreczek z prochem, maskę ochronną (w garbarni) i pokrywę szklanego pojemnika (w komnacie, gdzie wytwarza się ciekły hel). Z tej komnaty przejdź w prawo i wespnij się dwa poziomy wyżej.

Tu odszukaj lodową pieczarę, gdzie znajdziesz w posadzce rozpadlinę. Chwyć linkę i opuść się w dół. Włóż jedną z lamp do zielonkawej cieczy, potem nakryj ją szklaną kopułką. Ciecz zostanie wessana pod kopułę i będziesz mógł wziąć leżący na dnie kałuży klucz. Z kluczem wróć na najwyższy poziom wioski, w komnacie z kołowrotem weź z półki butelkę z samogonem i zmocz w nim maskę. Przejdź dwukrotnie w prawo, wejdź do szybu windy i ruszaj w dół. Dotarłszy do lodowego obwału posyp go prochem i rzuć nań lampę. Droga wolna. Przejdź dalej i otwórz drzwi znalezionym na dnie zielonej kałuży kluczem. Aby nie ulec Wampirom załóż kzinowi zmoczoną w bimbrze maskę.

TERAZ UWAŻAJ!

Stoisz oto w obliczu najpaskudniejszego labiryntu, z jakim kiedykolwiek się zetknąłem. Jest tu ni mniej, ni więcej tylko 105 komnat ulokowanych na trzech poziomach. Jeśli chcesz, narysuj sobie mapkę w postaci prostopadłościanu o wymiarach 7 (długość), 5 (szerokość), 3 (wysokość) i połaź sam. Zdobycie informacji choćby o wymiarach labiryntu kosztowało mnie kilka żmudnych godzin ślęczenia przed ekranem, podczas których klątem tak, że mój pies (a jest to nieco skundlony, zgorzkniały bokser, który niejedno w życiu widział i słyszał) wlazł pod szafę, gdzie siedział do wieczora, skamląc cicho a żałośnie. Szyb windy, to komnata w lewym dolnym rogu labiryntu, położonym najbliżej Ciebie.

W dodatku sprawy nie załatwi dotarcie do celu (komnata na najwyższym poziomie, czwarta od lewej [albo od prawej, jak kto woli] i po przeciwległej do wejścia stronie). Trzeba Ci bowiem załatwić wszystkie Wampiry. Dopiero gdy Mściciel zdejmie maskę, dowiesz się, że wykonałeś zadanie i możesz wracać do wyjścia.

Jeśli jednak nie jesteś masochistą, to skorzystaj z następujących wskazówek.

Kierunki: – Pn – w głąb ekranu
Pd – do siebie
Z – w lewo
W – w prawo
G – do góry
D – na dół

Podamy Ci tylko główną drogę do celu. W określonych punktach podpowiemy, żebyś zapamiętał, gdzie jesteś i pokręcił się po okolicy mordując głuszakiem wszystko, co niebieskie i co się porusza. Dokonawszy tego wróć na trasę główną i kontynuuj wędrówkę.

Zrób więc głęboki wdech....
I jazda!

W, W, W, Pn, Z, W, W, W, W, Pd, Z, G, W, Z, W, D, W, PN, W, W, W, Pd, W, G, Z, Pn, W, W, W, G, W, D, W, Pn, D, Z, Pn, W, Pn, G, Pd, G, Z, Z, Z, D, PN, D, Z, Z, G, G, W, Pd, D, Pd, W, D, Z, Z, Z, G, Pn, G, W, Pd, W, W, W, D, W, Pn, Pn, D, Z, G, G, Z. Ufff!!! To tu!

Zakładamy oczywiście, że po drodze eksterminowałeś wszystko co nie-niebieskie i żarłoczne. Znalazłeś się w komnacie, gdzie pod ścianą na półkach tkwią jakieś starożytne zwoje. Weź jeden zwój i podejdź do artefaktu. Musisz zdjąć osłonę pola siłowego. Naciskaj białe guziki tak, aż cały kwadrat się zaczerwieni. Nie podamy Ci rozwiązania, podpowiemy tylko, iż powinieneś przeprowadzić (w myślach oczywiście) dowolną przekątną kwadratu i naciskać w dość dowolnej kolejności guziki symetryczne w stosunku do wyimaginowanej przekątnej. Powrót będzie trwał nieco dłużej, musisz wszak wytracić niedobitki niebieskich Wampirów. Dalejże więc!

W, W, Z, D, D, Pd, W, W, Z, Z, Pn, W, G, Pd, Pd, Z, G, Z, Z, Z.

Zapamiętaj sobie to miejsce (najlepiej zresztą zrobisz zapisując stan gry). Ruszaj teraz na Z i łażąc po całym piętrze wytłucz do reszty Wampiry. Tu dopadniesz ostatniego (dowiesz się o tym, kiedy kzin zdejmie maskę twierdząc, że wabiący ku zgubie zapach Wampirów już mu nie dokucza). Wróć do miejsca, z którego rozpocząłeś wędrówkę samodzielną – nie myśl, że zrobiliśmy ci złośliwy kawał: wędrówka po najwyższym piętrze jest dość prosta i jeśli się zgubiłeś, to znaczy, iż potrafisz zabłądzić nawet u siebie w przedpokoju.

Pn, Z, D, Pd, D, W, W, W, G, Z, Pn, G, Pn, Z, D, D, W, W, G, Pd, G, W, W, W, D, Pn , D, Pd, Z, Pd, W, G, Pd, Z, G, Z, D, Z, Z, Z, Pd, W, D, W, W!

Gotowe!

Wróć do wodza i daj mu tajemniczy rękopis. Podziękuje Ci z całego serca i... to już wszystko.

Zobaczmy co z Quinnem. Pustynia jest rozległa i pusta jak serce czekisty, łażenie po niej na chybił trafił ma tyleż szans na powodzenie, co średniowieczne poszukiwania Świętego Grilla. Włącz skaner. No tak, teraz coś niecoś wiemy. Podążaj za wskazaniami skanera. Dostawszy się do wioski nie przejmuj się jej martwotą, tylko użyj fletu. Skutek będzie dość niezwykły. Zaatakuje Cię jakiś dziki wyrostek. Quinn to jednak chłop na schwał i dość łatwo się obroni. Po krótkiej, ale gwałtownej dyskusji, podczas której niemal skopie małolatowi uszy ze łba, Quinn poskramia niesforne i żądne zemsty na srebrnoskórych dziecię.

Rzecz się wyjaśnia – wszystko to obustronne nieporozumienie. Młodzik zabiera Quinna do swego obozu, opowiada o tym, jak wszyscy dorośli osobnicy z jego wioski zostali zabrani przez srebrnoskórych, potem zaś ukaże Ziemianinowi (Ziemniakowi?) drogę do posterunku żołdaków ARM. Quinn kryje się za głazem, podczas gdy młody Trupiciel Slajdów odwraca uwagę żołdaka – potem Quinn użyje swego słynnego już na Pierścieniu głuszaka i przebierze się w uniform. Wejdź do wieżyczki wartowniczej – po krótkiej chwili oczekiwania przyleci zmiennik. Wskakuj do pojazdu. Po wyjściu z





Hammerheada musisz przekazać inicjatywę Mirandzie. Do celi Mirandy strażnik przynosi jedzenie. Połóż tackę na zmiętej poduszce i wciśnij guzik na ścianie. Przelewająca się woda zwabi strażnika, [redacted] że mokra poduszka jest pod napięciem... strażnik dozna iluminacji bynajmniej nie religijnej.

Każ Mirandzie wyjść z celi i przejść do wartowni. Weź stojący pod ścianą zestaw do napraw. Wracaj do swej celi i za pomocą narzędzi z zestawu otwórz kratę wentylacyjną. Właź do środka.

Czeka Cię kolejna, dość żmudna robota, musisz łazić po labiryncie wentylacyjnym. Labirynt nie jest przesadnie skomplikowany. Problemem (niewielkim) są lasery wartownicze. Można je wyłączyć przestawiając piny pod tablicą czołową.

Każdy laser ma dwanaście różnych możliwych kombinacji ustawień zworek, przestawiasz je klikając ikoną dłoni na czerwonej linii zwory. Niektórych laserów nie da się wyłączyć, ale niech Cię to nie martwi, poradzisz sobie i bez tego. Rzecz w tym, by pełzając po duktach wentylacyjnych podsłuchiwać wszelkie rozmowy prowadzone za kratkami wewnątrz wentylowanych pomieszczeń (dokonasz tego kliknąwszy na kracie ikoną oka).

Aby wysłuchać wszystkich rozmów musisz przebrnąć przez labirynt ze trzy razy, ale nie przejmuj się, to naprawdę proste. Podsłuchane rozmowy dadzą Ci sporo do myślenia. Tealowi otóż odbiło totalnie – podjął próbę przekształcenia porwanych niżowców w Protektorów. Protektor to stadium rozwojowe ghulów – osobnik ogromnie silny, szybki, niemal niezniszczalny i opanowany maniakalną potrzebą ochrony młodszych rozwojowo członków swej rasy. Teal wbił sobie do łba, że gdyby tak miał armię Protektorów... Niestety, eksperymenty się kitraszą, roślinny specyfik, który ma przekształcać niżowców [redacted] Protektorów działa jakby nie tak, jak trzeba... i trudno zapanować nad otrzymanymi tą drogą stworami. Dowiesz się również, iż Teal dużo dałby za rozszyfrowanie zasady działania dysków transportowych (przypominamy, iż jeden taki dysk ma Quinn). Rozmawiający z Tealem lalecznik (jego widok mocno Mirandę zdumiewa) również chyba coś knuje... Żołnierze Teala narzekają na podłą służbę, niektórzy nawet powątpiewają w cel tego, co się tu wyrabia – jeśli Tealowi uda się zebrać armię Protektorów, to na cóż mu się zdadzą zwykli żołnierze?



Obserwuj szczególnie pilnie korytarz, gdzie krata wydaje się obluzowana. Sprawdzisz to klikając na kracie ikoną dłoni. W pewnej chwili okaże się, że korytarz jest pusty, bo dyskutujący naukowcy poszli sobie coś podjeść do kantyny. Otóż i szansa dla Mirandy!

Wyłaź na korytarz i wejdź w drzwi po prawej. No tak, pod białymi przykryciami leżą tu zmutowani (i uśpieni) niedoszli wojownicy Teala. Pod ścianą stoi szafka z panelem sterowniczym (?). Porusz ten panel. Zaczyna się pandemonium i nielicha rozpierducha. Leżący spokojnie Protektorzy wstają i zaczynają demolować bazę Teala.

Przerażona Miranda wybiega na korytarz, gdzie dołącza do niej Quinn. Zdumioną jego pojawieniem się dziewczynę zbywa brakiem czasu na długie opowieści i oboje puszczają się kłusem do Młotogłowa. Startują, zaraz jednak [redacted] nimi rusza jakiś inny stateczek, którego na rympał czepia się jeden z Protektorów.

ŁUUUP!!!

To wylatuje w powietrze baza Teala. Tymczasem Quinn i Miranda docierają do minilądowiska w Lodowej Wiosce. Dobiega do nich kzin. Zaraz też okazuje się, że Hammerhead ma dodatkowego pasażera. Jest nim lalecznik Webbster. Manipulant zwięźle przedstawia im swoją wersję wydarzeń.

Rządząca od wielu [redacted] społeczeństwem laleczników partia Konserwantów wpakowała się w kłopoty i pojawiła się szansa, by władzę nad Flotą Światów objęła opozycyjna partia Eksperymentalistów. Webster jest wysłannikiem oficjeli partyjnych, który ma sprowadzić z wygnania przebywającego na Pierścieniu szefa Partii. Wykorzystywał Teala jako tymczasowego wspólnika, teraz jednak u ambitnego Komenderała występują wyraźne objawy maniakalne. Webbster pokierował więc wydarzeniami tak, by Miranda mogła ożywić uśpionych Protektorów i dla pewności podłożył Tealowi świnię w postaci sporej bomby (stąd eksplozja). Kzin tymczasem przyznaje się do posiadania znalezionego w Labiryncie artefaktu. Okazuje się, iż tajemnicza kostka może być kluczem udostępniającym system dysków transportowych. Aby się o tym przekonać, obecni muszą udać się do Komnaty Map znajdującej się w Mieście [redacted] Chmurach, gdzie jest (jak się zdaje) serce systemu szybkiego transportu. Lalecznik posiada mapkę systemu podwodnych kanałów Miasta, dzięki której będziesz mógł dostać się do miasta chyłem i tyłkiem. Jazda więc!

UWAGA!

Podamy Ci kierunki tak, jakbyś siedział w pojeździe i nim sterował. Niekiedy więc pojazd Twój będzie jechał w dół i każemy Ci skręcić w prawo – Ty zaś zobaczysz, że skręca w lewo. Nie przejmuj się i postępuj tak, jak radzimy. Nie zawsze będziesz skręcał [redacted] rozdrożu, trzykrotnie każemy Ci zjechać w boczny tunel.

Prosto i... nie zwracaj uwagi na boczne szlaki, natkniesz się wreszcie na zakręt w lewo. Skręć więc i znów do końca, nie zwracaj uwagi na boczniki. Teraz w prawo i znów do końca. Znowu w lewo i do końca tunelu. Zakręć w lewo i nie zjeżdżaj w prawy bocznik, który miniesz po drodze. Do końca więc (w dół) i w prawo. Znów do końca i [redacted] lewo. Krótki prosty odcinek (w dół) i na rozdrożu w lewo. Prosto do kolejnego rozdroża i w prawo. Jeśli niczego nie pokiełbasiłeś, to Twój pojazd powinien pruć teraz w dół. Teraz w pierwszy bocznik na lewo. Do końca i [redacted] lewo, tak jak ciągnie się tunel. Prosto więc [redacted] górę. Na rozdrożu w prawo i potem pierwszy bocznik na prawo. Prosto do końca i zgodnie z tunelem w lewo. Pruj przed siebie nie zwracając uwagi na boczniki, dopiero na końcu skręć w prawo. Prosto w dół i pierwszy korytarz na lewo. Do końca – krótki to zresztą odcinek – i w lewo. Do góry i w prawo. No, tu już powinieneś trafić sam.

Twój Hammerehead ląduje wśród chmur. Udaj się w głąb korytarza i wejdź w pierwsze napotkane drzwi [redacted] prawo. Znajdziesz się [redacted] sali, w której pośrodku znajduje się dysk transportowy. Niczym diabełek z pudełka pojawi się tu mocno zużyty już Teal, który objaśni wszem i wobec, iż rozszyfrował grę lalecznika i nie dał się wywieść w pole. Gada zresztą jak potłuczony – najwyraźniej odbiło [redacted] już do imentu. Lalecznik, który jak prawdziwy komsomolec nie lubi znajdować się po niewłaściwej stronie lufy, po [redacted] kolejny dokona zmiany systemu wartości i powie Tealowi [redacted] tym, iż w posiadaniu kzina jest klucz do systemu dysków. Kluczem tym okazuje się owa kostka, jaką Mściciel znalazł wewnątrz Lodowej Góry. Laleczniki badają sprawę od dwu tysięcy lat i można zaufać ich doświadczeniu – zazwyczaj wiedzą co mówią. Teal żąda, by Mściciel oddał mu ów artefakt – ten jednak nie zamierza spełnić zachcianki szaleńca – bo Komenderał już bez szczególniejszego skrępowania mówi o przejęciu władzy nad Pierścieniem a potem zamierza uszczęśliwić i resztą świata.



Niełatwo jest odebrać kzinowi to, czego ów sam oddać nie chce, niestety Mściciel ustępuje przed TASP-em – neutronowym porażaczem centrów odczuwania przyjemności – którego używa Webbster. Tajemniczą kostkę przejmuje więc Teal, kiedy jednak lalecznik i na nim próbuje swej sztuki, manipulator ku niemałemu zdziwieniu własnemu przekonuje się, iż wszyscy wojskowi – od pułkownika wzwyż – mają wycięte centra odczuwania przyjemności; chodzi o zapobieżenie możliwości manipulowania nimi przez laleczniki. Osobiście podejrzewam, iż władze wszystkich armii świata dokonują tego samego już teraz, przeciętny pułkownik uśmiecha się dziś najpewniej (i najtęskniej) wtedy i tylko wtedy, gdy wspomnisz przy nim o pierwszym września 1939 roku.

Teal każe więc wszystkim naszym bohaterom wstąpić [redacted] dysk, po czym wkracza nań sam. Znika gdzieś jak sen jaki złoty – i oto na miejscu pojawia się ścigający go Protektor. Zajadła sztuka, ten Ci nie popuści.

Wespół z bohaterami przenosimy się oto do komnaty, która jest najwidoczniej centralą systemu transportowego dysków.

Teal wkłada dysk na miejsce i zabiera się do wykończenia Quinna i spółki – na szczęście zapobiega temu – jakżeby inaczej! – Protektor. Nasi bohaterowie wstępują w pojawiający się przed nimi prostokąt światła, doznają wniebowzięcia i...

... lądują GDZIE INDZIEJ.

Najprawdopodobniej odkryli właśnie kolejny Pierścień, na którym w kolejnej części serii przygód na Pierścieniach spotkamy się chyba z nimi gdzieś tak znów za rok...

■ **Patryk Sawicki**



Pomysł na grę zaczerpnięty został z bestselerowych opowiadań Larry Nivena.

KOMPUTERY KONTRA KONSOLE

Od pewnego czasu w dziale „Komputery kontra konsole" zamieszczamy krótkie wzmianki o popularnych konsolach do gier wideo. Opisywaliśmy tu już urządzenia, które na stałe zagościły na polskim rynku, jak również te zupełnie nieznane. Powoli zbliżamy się już do końca tego mini-przeglądu, co nie oznacza uśmiercenia, tej cieszącej się dużą popularnością rubryki. Wręcz przeciwnie – od ogólników przejdziemy do konkretów. Co lepsze? Co gorsze? W co grać?

Co kupić i za ile?
Już w następnym numerze znajdzie się nie lada gratka – „Tajny Raport Jaguar". Wszystko o pierwszej na świecie 64-bitowej konsoli do gier wideo. We współpracy z firmą MIRAGE, która została oficjalnym dystrybutorem tej konsoli na Polskę przygotowujemy dla naszych Czytelników wiele niespodzianek. Czy będzie można otrzymać Jaguara za darmo? O tym dowiesz się czytając kolejny numer „GIER KOMPUTEROWYCH".

SEGA

SEGA MEGA DRIVE

Firma Sega, dotychczas największy konkurent Nintendo (opisywany w poprzednim numerze) na rynku konsol do gier, wypuściła na rynek całą rodzinę konsol o nazwie Mega Drive. Główną zaletą tych urządzeń jest duża liczba dostępnego oprogramowania i pod tym względem SNES znacznie im ustępuje. Konsole Mega Drive są urządzeniami 16-bitowymi z sześcioma kanałami dźwięku i możliwością wyświetlenia na ekranie 512 kolorów. Standardowa Sega Mega Drive to urządzenie kartridżowe, ale istnieje również wersja korzystająca z czytnika CD-ROM. Obecnie na rynku dostępne są cztery zasadnicze modele: standardowa Mega Drive, Mega Drive 2 (będąca zubożoną wersja standardu nie mającą wyjścia słuchawkowego), Mega CD wyposażona w czytnik CD-ROM oraz Multimega – przenośna konsola będąca połączeniem standardowej Megi i Mega CD.

SEGA MEGA 32X

To nie jest samodzielna konsola a jedynie niewielkie rozszerzenie, które podłączane jest do złącza kartridżowego dowolnej Segi Mega Drive. Rozszerzenie zawiera dwa 32-bitowe procesory RISC-owe, taktowane zegarem 23 MHz, co pozwala uzyskać prędkość przetwarzania rzędu 40 MIPS. Cena urządzenia jest na razie dość wysoka, bo wynosi 170 funtów. Przystawka jest adresowana głównie do tych użytkowników Segi, którzy nie mogą się doczekać konsoli Saturn. Na razie dostępne są cztery gry dla tej przystawki m.in. „Doom". Na kolejne tytuły przyjdzie chyba długo czekać, więc przystawka nie stanie się chyba przebojem rynkowym.

GAME BOY

Zdecydowanie najpopularniejsza na świecie przenośna konsola do gier. Okrzyknięta została zabawką wszechczasów, a jej magia do dziś pociąga najmłodszych adeptów gier wideo. Konsola ta wprowadzona została do sprzedaży w [illegible] r. jako pierwszy na świecie przenośny system do gier i praktycznie do dziś nie ma godnego siebie „przeciwnika". Znacznie lepsze, nowsze konstrukcje z kolorowymi wyświetlaczami nie zagroziły nigdy mocnej pozycji „Game Boya". Ta najmniejsza ze wszystkich konsolka z blado-zielonym ekranem jest niezwykle poręczna i gotowa do zabawy niemal w każdej sytuacji. Jedną z jej największych zalet jest minimalny pobór prądu, co w porównaniu z „Lynxem" czy „Game Gearem" jest sprawą bardzo istotną, gdyż uzależnianie się od zasilacza i źródła prądu przeczy idei przenośności konsoli. Cztery bateryjki paluszki wystarczają na długie godziny gry na Game Boyu. Dzięki temu konsolka ta najlepiej sprawdza się podczas wakacyjnej włóczęgi. Problemem jest tylko zapewnienie sobie stałego dopływu nowych gierek, które dostępne są w formie kartridży, a ich ceny oscylują w granicach 70-110 nowych złotych. Jednak dla prawdziwych fanatyków gier wideo nie jest to problem. Dotychczas największym hitem wśród gier dostępnych na Game Boya jest Mario Bros. często kojarzony (i słusznie) z Nintendo producentem tej sympatycznej konsoli.

W pierwszym numerze „GK" po wakacjach znajdziecie fotoreportaż – „Game Boy w akcji" i wrażenia z wakacyjnych wojaży z Game Boyem oczywiście. Ponadto recenzje z wielu gierek w które warto zagrać!



NEC FX



Ta 32[illegible] oczekuje na [illegible]mierę. P[illegible] welacyjne, ale z drugiej strony niewiele s[illegible] gramach, [illegible] z nią współpracować. Na razie dostępne są jedynie [illegible] demonstracyjne ukazujące możliwości [illegible]

TEST



[illegible]

SONY PLAYSTATION

TOSHINDEN

Pierwsze wrażenie? Zwala z nóg! Szalone najazdy kamery, płynna animacja, widoki z różnych ujęć, okrzyki i tempo! Akcja jest tak szybka, że można dostać oczopląsu. Wojownicy używają różnych rodzajów broni: piki, nun-chaku, kije oraz... ogniste kule i inne dziwolągi. Poruszają się przy tym naprawdę błyskawicznie, ale jest to trochę mało realistyczne, a szalone wyskoki i szybowanie w powietrzu wydają się być mocno naciągane.









TEKKEN

Kolejna nawalanka, tym razem bardziej realistyczna i nie chodzi tu już o samą grafikę, gdyż postacie są podobnie animowane i wykonane. Rzecz w tym, że sam pojedynek, to w dużym uproszczeniu odpowiednik „Mortal Kombat", tyko że wykonany w technice 3D. Tu też postacie dysponują własnymi ciosami specjalnymi i dysponują własną techniką walki. Wirtualni wojownicy są perfekcyjnie animowani, a ich postacie są olbrzymie. Gierka jest rewelacyjna: duży wachlarz ciosów, okrzyki, płynna animacja, porywające replaye, wspaniałe reakcje zwycięzców – jest czym się zachwycać. Autorzy gry nie musieli uciekać się tu do prymitywnego chwytu z „Mortal Kombat" z wykorzystaniem hektolitrów krwi wylewanej każdorazowo podczas walki. „Tekken" [illegible] tego jest bez wątpienia najlepszą i najbardziej efektowną nawalanką, jaką dane nam było widzieć!





KILLEAK THE BLOOD

Po wspaniałym, renderowanym, całoekranowym intro zapuszczamy się w bezkresny labirynt ciemnych korytarzy tajnej bazy wojskowej. Choć tak naprawdę, to nie udało nam się ustalić czy jest to nasza baza, czy wroga, bo z instrukcji niewiele da się zrozumieć – same krzaczki, a w programie też gadają „krzaczkami" tj. po japońsku. Mniejsza jednak o większość. Wchodzimy tam okuci w stalowy pancerz i... no właśnie. Coś zbieramy, w coś strzelamy, coś odkrywamy i tak bez końca. Nie wiemy co, po co i dlaczego, bo wsio po japońsku. Wygląda to jak „Doom", ni cholery nie wciąga.

Od zarania gier komputerowych, fanatyków wyścigów samochodowych nie brakuje. Nic więc dziwnego, że jedną z pierwszych gier na PlayStation jest gra o tej tematyce. Nowe możliwości maszynki zostały tu nieźle wykorzystane. Szybka i płynna animacja to w wyścigach to, co tygrysy lubią najbardziej. Grafika jest niezła, a sterowanie pojazdem jest wyjątkowo przyjemne. Najbardziej efektowne są replaye, gdzie z zewnątrz możemy obserwować nasz „taniec na szosie" – to robi wrażenie. Cała reszta to sztampa, nic nadzwyczajnego, żadnych nowych rozwiązań i bajerów, ale ważne, że prezentuje się imponująco!

RIDGE RACER





PODSUMOWANIE

PlayStation zrobiło na nas duże wrażenie, ale niczym nie zaszokowało. Podobnie reagowaliśmy, gdy po raz pierwszy otrzymaliśmy do testowania 3DO i Jaguara. Zresztą porównywanie różnych konsol do gier oceniając ich teoretyczne możliwości, konstrukcję i wygląd zewnętrzny, mija się z celem. Cóż z tego, że Jaguar jest konstrukcją dużo bardziej zaawansowaną niż PlayStation, jeśli nie można na nim zagrać w tak rewelacyjnie zrobioną grę jak „Tekken". Cóż z tego, że jedna konsola jest większa od drugiej, tamta, ładniejsza czy brzydsza. WAŻNE SĄ TYLKO GRY! A to co zobaczyliśmy na PlayStation przeszło w większości nasze oczekiwania. „Teken" i „Toshinden" to gry nowej generacji i nie jesteśmy sobie w stanie wyobrazić tak szybkiej i płynnej animacji na PC. Zupełnie inną sprawą są gusta graczy, gdyż jeśli komuś nie podobają się renderowane (trochę kanciaste) postacie wirtualnych wojowników „Teken" i woli digitalizowane postaci, jak w „Mortal Kombat", to już jego prywatna sprawa.

PlayStation dysponuje olbrzymią mocą obliczeniową i widać to niemal w każdej grze, którą oglądaliśmy. Z pewnością już wkrótce doczekamy się wielu rewelacyjnych gier na tę konsolę, ale nie wykluczone, że początkowo rynek zostanie zalany tandetą.

O tym wszystkim będziemy oczywiście informować naszych Czytelników.

ML

Sprzęt i oprogramowanie dostarczyła firma ***DISCOMP*** *(tel. 090-635-806)*

KONSOLE NEWS

• Zwolennicy konsoli Nintendo jeszcze długo będą musieli zadowalać się dotychczasowymi 16-bitowymi. Zgodnie z ostatnimi zapowiedziami przedstawicieli firmy, rynkowa premiera 64-bitowej konsoli Ultra64 ulegnie znacznej zwłoce. Pierwsza publiczna prezentacja gotowej konsoli jest zapowiadana na targi Shoshinkai, które odbędą się jesienią w Tokio. Nie jest natomiast pewne, czy do sprzedaży w Japonii Ultra64 trafi jeszcze przed Bożym Narodzeniem. Według wcześniejszych, krążących zapowiedzi, konsola miała trafić do masowej sprzedaży w USA w okresie gwiazdkowym — dziś już wiadomo, że nic z tego. Na rynek USA konsola trafi najwcześniej na wiosnę '96. Ciekawostką jest natomiast to, że europejska premiera konsoli nie została przełożona i w dalszym ciągu jest zapowiadana na wiosnę '96. Nie wykluczona jest, więc taka sytuacja, że Ultra64 niemal równocześnie trafi na rynki japoński, amerykański i europejski! Według oświadczeń Nintendo zwłoka nie jest spowodowana powodami technicznymi — szefowie firmy chcą za wszelką cenę uniknąć sytuacji, że konsola trafi na rynek bez odpowiedniego wsparcia programowego, tak jak miało to miejsce w przypadku konsol Jaguar czy 3DO.

• Gdy Nintendo coraz bardziej zwleka z premierą Ultra64, Sega znacznie wyprzedza harmonogram i już na początku maja wprowadziła do oficjalnej sprzedaży w USA swego Saturna. Choć premierę planowano początkowo na wrzesień, to od 11 maja Saturn jest sprzedawany w czterech dużych sieciach handlowych USA, w cenie 399 dolarów. Dostępnych jest również kilka gier („Daytona USA", „Virtua Fighter", „Panzer Dragoon", „Clockwork Knight", „Sega International Victory Goal" i „Pebble Beach Golf"), w cenach od 40 do 60 dolarów. Według nieoficjalnych zapowiedzi, europejska premiera Saturna ma się odbyć 8 września w Londynie. Równocześnie Sony ogłosiło, że amerykańska premiera Playstation odbędzie się zgodnie z planem 9 września. Można z tego wnioskować, że europejska premiera tej konsoli również nie ulegnie opóźnieniu, więc zarówno Saturn, jak Playstation, trafią do europejskich sklepów najpóźniej w okresie gwiazdkowym.

• Wielką barierą dla Saturna i Playstation może stać się zbyt wysoki kurs jena w stosunku do dolara i funta. W przypadku Segi może to spowodować zmianę europejskiej ceny Saturna (z zapowiadanych 350 na nawet 450 funtów! W związku z tym zarząd Segi poważnie rozpatruje możliwość przeniesienia produkcji tej konsoli poza Japonię. Sony, której wytwórnie rozsiane są po całym świecie, odczuwa ten problem nieco słabiej, ale też musi brać pod uwagę zmiany cen wynikające ze zmian kursów walut — na przykład oprogramowanie do Playstation będzie niemal w całości produkowane w Austrii.

• Sony ostrzega! Na rynku europejskim pojawiła się dość duża liczba konsol Playstation, sprowadzanych przez dystrybutorów bezpośrednio z Japonii. Nie jest to co prawda działalność nielegalna, ale niezgodna z polityką marketingową Sony. Nabywcy takich konsol przede wszystkim mocno przepłacają (ze względu na cła i kursy walut), a poza tym pozbawieni są i będą wszelkiej obsługi gwarancyjnej i serwisowej. Powód jest prosty — japońska wersja konsoli jest w dużym stopniu niekompatybilna z planowaną wersją europejską.

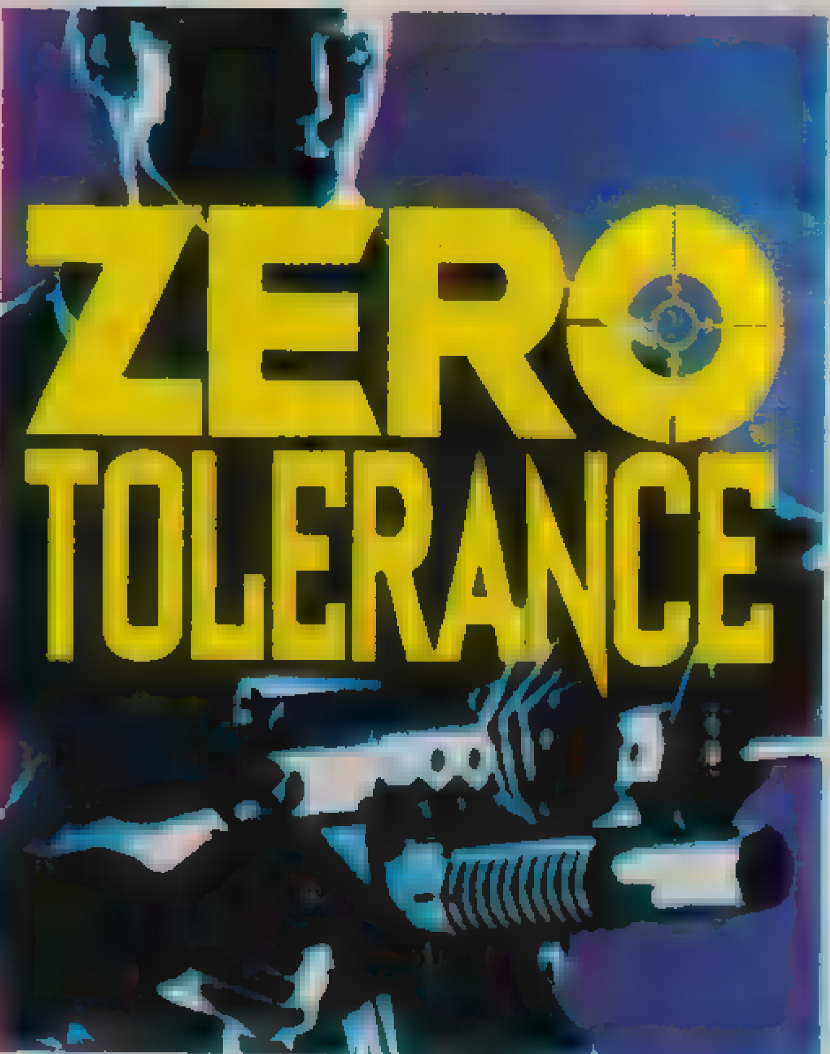
BUSTER BUSTS LOOSE!
(SNES)

Królik Buster to sympatyczne zwierzątko, na które czyhają różne złe stworzenia. Ta gra świadomie nawiązuje swą grafiką i zachowaniem postaci do świata Królika Bugsa. Ale nic dziwnego, gdyż firma Time Warner jest współproducentem tej gry. To co może tu podobać się dzieciakom, to właśnie oprawa graficzna. Karkołomne przygody tytułowego bohatera oglądamy jak film animowany. Zmieniające się wciąż scenerie: zamek duchów, Dziki Zachód, stacja kosmiczna, przetykane są pomysłowymi bonusami, jak „koło fortuny", itp. Zdawać by się mogło, że w grach platformowych wszystko już było. Jednak grając w „Królika Bustera" jesteśmy oczarowani mnogością pomysłów. Dodatkowo postać którą sterujemy ma nieprzeciętny zasób ruchów: śmiesznie skacze, pędzi niczym „Struś Pędziwiatr" rozwalając wszystko co napotka po drodze. Ogólnie gra jest wyśmienita z szybką i wartką akcją. Wspaniale animowana, a poszczególne etapy zilustrowane są nastrojową, skoczną muzyczką, która bez wątpienia podnosi atrakcyjność rozgrywki.









ZERO TOLERANCE
(SEGA)

Pewnie każdy fanatyk gier komputerowych słyszał już o legendarnej grze „Doom". Mogą zachwycać się nią pecetowcy, zaś amigowcy i cała reszta mogą, im co najwyżej pozazdrościć. Gorączka „Dooma" ogarnęła już cały świat, więc nic dziwnego, że na różne platformy sprzętowe powstają wciąż gry czerpiące hojnie z pomysłu „Dooma". Posiadacze Segi od dawna już mogą grać w grę „Zero Tolerance", która w swoich założeniach jest Doomo-podobna. Niestety Sega to nie pecet i trzeba się pogodzić z dość kiepską rozdzielczością obrazu i słabą kolorystyką. Pozostają emocje z łażenia krętymi korytarzami tajnej bazy i strzelania do wszystkiego co się rusza. Zabawa jest w umie niezłe, ale chciałoby się czegoś więcej...

BEAVIS & BUTT HEAD
(SEGA)

Serial animowany pod tym tytułem na stałe zadomowił się w satelitarnej MTV. Celowo jest on wyświetlany w późnych godzinach nocnych, gdyż szefostwo stacji obawia się protestów ze strony rodziców o zły wpływ telewizyjnych rozrabiaków na ich dzieci. Obawy te nie są bynajmniej wymysłem nadopiekuńczych mam, bo każdy kto miał okazję obejrzeć wyczyny dwóch przygłupiastych fanów rocka, mógł się o tym przekonać. Serial ten niektórych śmieszy innych wnerwia — jak to w życiu. Faktem jest, że cieszy się dużą popularnością, a postacie dwóch głównych bohaterów zyskały już „własną osobowość" i chętnie wykorzystywane są w reklamach wyrobów nie koniecznie kojarzących się z muzyką. Przejdźmy jednak do gry. Tu zachowanie bohaterów nie odbiega zbytnio od tego co wyczyniają na ekranach telewizorów — charakterystyczne pochrząkiwania, głupawe śmiechy, bekanie i pierdzenie są tutaj na porządku dziennym. Ba, odór wydobywający się z gęby jednego podczas bekania i smród powstały na skutek pierdnięcia drugiego, służą bohaterom jako swoista broń. Grafika nie odbiega od telewizyjnego pierwowzoru, a całość prezentuje się dość nieźle. Czy jednak ta gra rozbawi Cię, czy wkurzy, tego nie możemy przewidzieć.





GRY I KONSOLĘ SUPER NINTENDO DOSTARCZYŁA FIRMA
ATM TEL. 610–63–62 FAX. 612–18–50
GRY I KONSOLĘ SEGA MEGA DRIVE DOSTARCZYŁA FIRMA
DISCOMP TEL. 090 635 806 FAX. (022) 245 ...



CYCLEMANIA

John „Crazy" Casley niemal całkowicie położył swoją 900-setkę na prawym boku i jeszcze mocniej dodając gazu wszedł w ostatni zakręt. Nic już nie mogło odebrać mu zwycięstwa. Był pierwszy, a przed nim aż do mety rozpościerała się równa, prosta, trzypasmowa autostrada. Wtem zbyt gwałtownie przechylona maszyna zawirowała i po chwili rozpędzony do ponad 250 km/h motocykl przetoczył się niczym taran po pechowym właścicielu... Jeden mały błąd przekreślił szansę na wysoką premię pieniężną i zwycięstwo w całym rajdzie! John z niesmakiem obejrzał się za siebie, tam gdzie za „kierownicą" joysticka siedziałeś TY – główny winowajca całego nieszczęścia. Dzięki Bogu nie musiałeś mu się tłumaczyć. Wystarczyło po prostu wyłączyć komputer... No cóż, być może najnowszy produkt firmy Accolade, wydany specjalnie z myślą o posiadaczach CD-ROM-ów, nie jest aż tak realistyczny, trzeba jednak przyznać, że „Cyclemania" to obecnie najlepsza moim zdaniem symulacja wyścigów motocyklowych na komputer i jednocześnie jeden z najciekawiej opracowanych programów tego typu.

Gra umożliwia Ci start w pojedynczym wyścigu, rajdzie lub całych mistrzostwach świata. Do wyboru masz jeden z 6 typów motocykli różniących się między sobą pojemnością, prędkością, stopniem sprężania, ciężarem itp. parametrami oraz umiejętnościami dosiadającego wybrany model rajdowca. Wyścigi mogą odbywać się na jednej z 5 zróżnicowanych pod względem trudności tras – w górach, po bezdrożach, pustyni, autostradzie i na leśnych, krętych drogach. Każda trasa ma inną długość, ilość odcinków prostych, ostrych zakrętów, podjazdów itp. dyrdymałów. W zależności od preferencji i wyboru gracza każdy wyścig może się składać z 1 do 30 okrążeń, zaś na trasie dodatkowo mogą występować różnego typu utrudnienia (np. zaspani kierowcy ciężarówek, jadące pod prąd samochody osobowe, nisko przelatujące samoloty czy najzwyklejsze w świecie dziury w jezdni). Także przeciwnicy mogą charakteryzować się jednym z 3 stopni agresywności i sprawności (częściej wówczas zajeżdżają drogę, są szybsi, lepiej wyszkoleni i trudniej ich wyprzedzić), natomiast dla prawdziwych wirtuozów motocyklowych popisów przewidziano nawet możliwość dopasowania czułości reagowania prowadzonego motocyklu na sterowanie.

Samo sterowanie jest zresztą bardzo proste, chociaż wymaga nieco praktyki. Może się odbywać przy użyciu joysticka, bądź prosto z klawiatury. Z grubsza rzecz ujmując ogranicza się ono do kilkustopniowego pochylania maszyny na oba boki przy wchodzeniu w zakręty (kąty skrętu), przyspieszaniu i hamowaniu motoru oraz w przypadku wyboru opcji wyłączającej automatyczną skrzynię biegów do zmiany 6-stopniowego przełożenia. Oczywiście zbyt duża prędkość na zakręcie lub źle pochylony motocykl, mogą doprowadzić do upadku, a wówczas (ale tylko w opcji pełnoekranowego wyświetlania akcji gry) pojawiają się animowane sekwencje filmowe przedstawiające całe zdarzenie. Podobnie jest również w przypadku najechania na przeciwnika bądź przez nadjeżdżający z naprzeciwka pojazd.

Już w trakcie trwania zabawy możesz dowolnie zmieniać okno gry (w opcji małoekranowej grafika jest znacznie lepsza – 640x480 punktów, bardziej realistyczna oraz dodatkowo wyświetlana jest mapka wyścigu z naniesionymi na nią aktualnymi pozycjami wszystkich uczestników rajdu) oraz sposób wyświetlania prędkości jazdy – w km/h lub w milach.

W przypadku wyboru całego championatu można także przetestować każdą trasę przed przystąpieniem do decydującej rozgrywki oraz przeprowadzić wyścig kwalifikacyjny, warunkujący pozycję startową gracza. Natomiast po zakończonym etapie, w zależności od zajętej pozycji, przyznawana jest odpowiednia premia pieniężna, za którą w sklepie można kupić dodatkowe opony, tłumik, regulatory, a nawet cały silnik do naszego motoru.

Pod względem graficznym i dźwiękowym „Cyclemania" jest naprawdę doskonała. Szczególnie w opcji małoekranowej z przyjemnością patrzy się na nakręcone wcześniej techniką wideo, a następnie zdigitalizowane krajobrazy i trasy przejazdu. Wspaniałe, trójwymiarowe screeny wprowadzające (wybór rodzaju motoru, trasy przejazdu, sklep, początek i koniec każdego wyścigu) oraz krótkie, urozmaicające grę filmowe przerywniki są niewątpliwym atutem produktu spod znaku Accolade. Oryginalna ścieżka dźwiękowa świetnie oddaje atmosferę gry, zaś efekty specjalne symulujące odgłos pracy silnika, hamowania, upadku itp. nie budzą poważniejszych zastrzeżeń.

W sumie bardzo udana propozycja i choć skierowana głównie do miłośników typowych zręcznościówek, to myślę, że każdy prawdziwy gracz z przyjemnością odpręży się przy „Cyclemanii" od innych, bardziej wyrafinowanych programów.

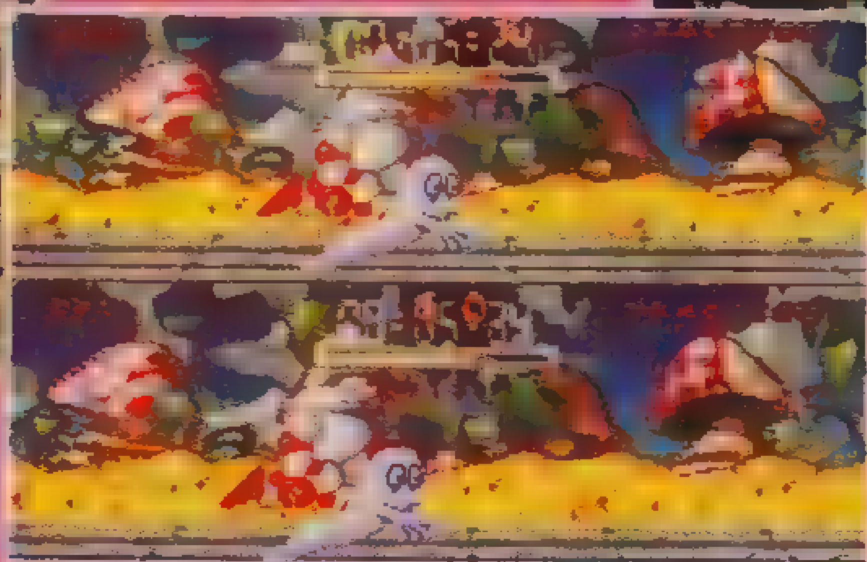
■ DARKO

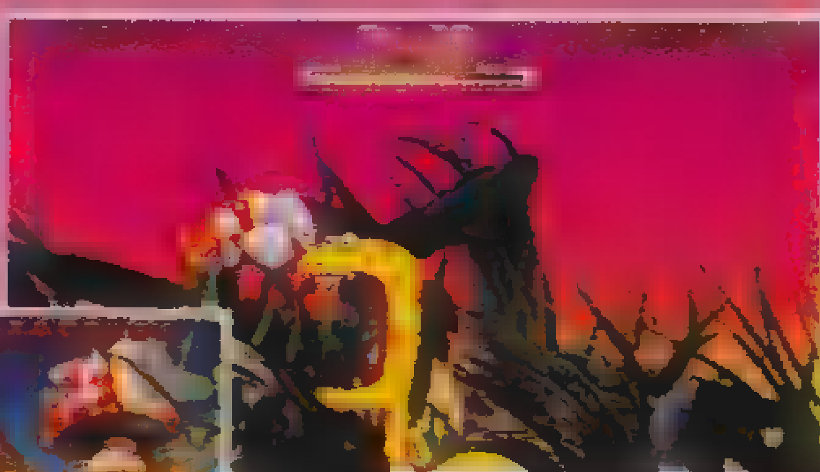
ALIEN OLYMPICS

Myślałem, że czas gier takich jak ta już dawno minął — wszystko czego potrzebujesz to odporna na uderzenia klawiatura (nie odważyłbym się użyć tutaj joysticka analogowego!) — „Olimpiada Obcych" jest to prymitywna gra „sportowa" polegająca na szybkim i naprzemiennym przyciskaniu klawiszy lewo i prawo (plus czasem skok lub rzut). Myślałem, że coś w tym musi być, skoro firma taka jak MINDSCAPE zabrała się do wydania tego czegoś? Może i wśród Was znajdzie się amator takiej zabawy? Jeśli tak, to pokrótce opiszę poszczególne dyscypliny:

- 50 QBIT DASH (bieg na 50 metrów),
- LASER LEAPING (bieg na 80 metrów przez płotki),
- THE BIG BOUNCE (skok w dal),
- LASER SKET 1 (strzelanie do rzutków — klawisz lewo odpala pocisk w lewym, a prawo — w prawym oknie),
- 200 QBIT SPLURGE (pływanie na 200 metrów),
- LUNGERLEAP SPLAT (trójskok),
- TOXOPHILLY (strzelanie z łuku do poruszającego się celu),
- FLOP FLOP (pchnięcie kulą),
- SABER LAUNCH (rzut oszczepem),
- SURVIVAL (lot w poruszającym się labiryncie),
- ALIEN HURL (rzut młotem — obcym),
- LASER SKET 2 (strzelanie do pojawiających się w różnych miejscach stworków — używa myszy),
- JETPACK PACK (lot i zbieranie pakunków),
- LIZARD LEAP (skok o tyczce),
- WALL JUMPING (skok wzwyż).







Jak widać, jest tu z czego wybierać — prócz dużej różnorodności dyscyplin, gra ta ma jeszcze jedną poważną zaletę — może w nią



grać do ośmiu graczy! Wprawdzie czynnie w danej chwili maksymalnie dwóch, ale zawsze będzie można sprawdzić, jak zachowują się różne rasy kosmitów w różnych rękach! Jeszcze jedna miła rzecz — każdy może zdefiniować własne klawisze do sterowania postacią — nie jest to z góry narzucone.

Mnie ta gra się nie spodobała, ale że nie przepadam za grami tego typu, moje zdanie nie jest miarodajne... Inna sprawa, że mój brat, który uwielbia różnego rodzaju gry sportowe (zwłaszcza piłki nożne, koszykówki i hokeje, więc niedokładnie to samo) określił to dosadnym słówkiem „chłam"!

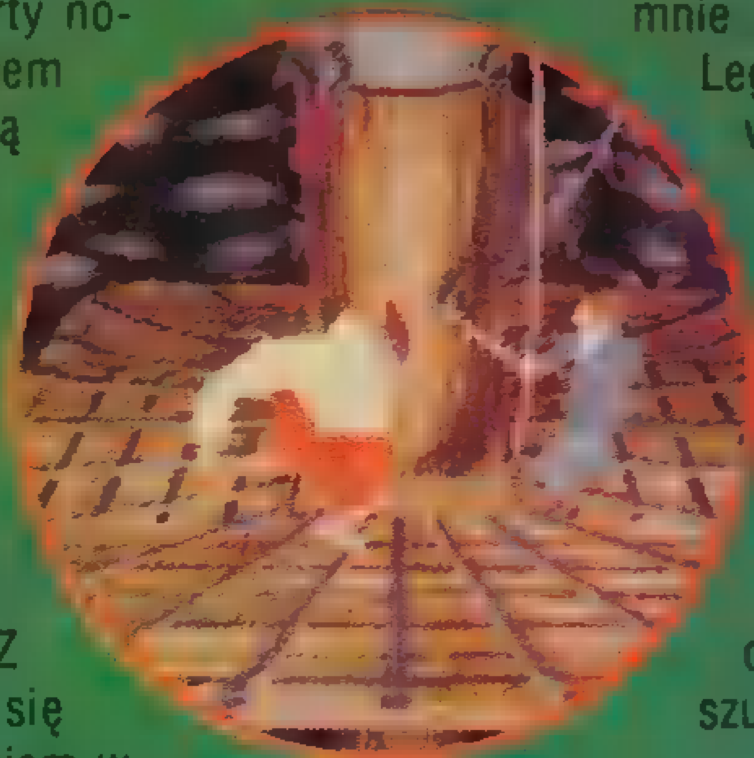
■ Wist

ALONE IN THE DARK 2

„OGRÓD – Edward Carnby"

Był dzień 24 grudnia 1924 r. Podręczna walizka utorowała mi drogę przez bramę. Dobiłem strażnika i zabrałem mu jego karabin Thompsona, magazynek oraz butelkę z życiodajnym płynem. Przy końcu ścieżki rozwaliłem komitet powitalny, składający się z dwóch facetów. Nie podchodząc do domu odsunąłem pomnik z kotwicą i śmiało wszedłem do ogrodu. Pokonywałem natrętów, którzy atakowali mnie z bocznych ścieżek i zbierałem rzeczy, które po nich zostawały. W efekcie morderczej zabawy posiadłem linę i hak.

Podczas dokładnego zwiedzania labiryntu odnalazłem cztery dziwnie wyglądające płyty. Wszedłem na jedną ze znakiem karo, ponieważ wcześniej widziałem tak samo wyglądającą kartę. Nagle wpadłem do sekretnej komnaty. Szybko rozwaliłem niegroźnego pijaka. Podniosłem z ziemi rozdarty notatnik oraz wyciągnąłem spod skrzyni metalową kartę. Wtedy wyskoczył na mnie duch. Po krótkiej walce zrobiłem z niego szaszłyki. Zabrałem jego miecz i podszedłem do ołtarza.



Położyłem na nim świeżo zdobytą kartę. Z piwnicy wydostałem się nowo otwartym przejściem w końcu korytarza. Pewny siebie ruszyłem do ścieżki, w której dwa konary skutecznie zagradzały mi drogę. Używając szabli, ostrożnie je wyciąłem i ruszyłem przed siebie. Przy pomniku czekał na mnie piracki chirurg – Shorty Leg. Czym prędzej wpakowałem w niego kilo ołowiu. Po takiej kuracji facet miał dość. Schowałem do kieszeni gazetę i zarzuciłem na pomnik hak, połączony z liną. Wtedy otworzyły się wrota, przez które udałem się na dalsze poszukiwania.



„DOM – Edward Carnby"

Podczas krótkiego lotu zgubiłem moją 38-kę i ulubionego Thompsona. Podniosłem z ziemi rozrzucone przedmioty: papierową torebkę, korbę i monetę pięciocentową. Kilka metrów dalej znalazłem ciało mojego pracodawcy. Zabrałem mu drugą część notatnika oraz przybory do czyszczenia fajki. Postanowiłem po raz kolejny zastosować mój stary złodziejski trik: podłożyłem gazetę pod zamknięte wrota, za pomocą przybornika wypchnąłem klucz z zamka i otworzyłem drzwi. W następnej sali strażnik zasypiał z nudów, więc postanowiłem go jakoś rozerwać. Nadmuchałem torebkę, strzeliłem z niej i pociągnąłem wajchę. Facet odbył ekspresową wycieczkę lotniczą na plażę. Zabrałem leżącą książkę, flaszkę i strzelbę. Do zegara, który stał pod ścianą, włożyłem wajchę i kilka razy ją przekręciłem. Skrzynie pod ścianą odsunęły się z łoskotem. Nie czekając podniosłem amunicję do strzelby, załadowałem ją i pojechałem windą piętro wyżej.

Gdy dojechałem, podarłem umowę Musicmana z siłami zła, w wyniku czego jego żywot zakończył się. Schowałem hak, który pozostał po piracie. Wszedłem do pokoju obok i zabrałem deskę do krojenia mięsa, która w walce na bliskie odległości była niezastąpiona. Wtedy wszedłem na strzelnicę. Dwóch panów, nie mogąc znaleźć tarczy, postanowiło strzelać do mnie. Szybko pokazałem im, że mają znaczne braki ołowiu w organizmie. Uderzając karty – tarcze ustawiłem cztery kara. Otworzyła się nowa komnata i wraz z nią nowe mięso armatnie. Podniosłem butelkę z lekarstwem oraz whisky. Popijając palący płyn wrzuciłem pięciocentówkę do jednorękiego bandyty. Gdy doszedłem do siebie, zabrałem wygrane żetony i wyszedłem z pokoju.



Na strzelnicy jakiś obnażony facet szukał przygody seksualnej. Nie miałem ochoty na czułości, więc odesłałem go do piekła. Podniosłem worek, który pozostał po nudyście, i założyłem strój świętego Mikołaja. Udałem się piętro wyżej. Biegnąc przy ścianie wszedłem do kuchni i zabrałem truciznę, patelnię, wino oraz pożywną jajecznicę. Zręcznymi uderzeniami rondla obezwładniłem grubego kucharza. Zatrułem wino smaczną trucizną i wybiegłem z sali. Pod zamkniętymi drzwiami postawiłem śmiercionośny trunek. Jego działanie było natychmiastowe, bo już po kilku sekundach mogłem wejść do niedostępnego mi wcześniej pokoju. Wrzuciłem do organów dwa żetony. Pod wpływem pierwszego na podłodze pojawił się dublon, a drugi otworzył drzwi. Zachłanną ręką zgarnąłem monetę i poszedłem sprawdzić nowe pomieszczenie.



Komnata przypominała zbrojownię. Zabrałem z niej utraconego Thompsona, amunicję i kamizelkę kuloodporną produkcji rosyjskiej. Po założeniu tego całego sprzętu czułem się jak Rambo. Wróciłem do głównego holu i rozpocząłem krwawą zabawę. Po zabiciu duchów pozostał jeszcze mały kuchcik, którego nie imały się pociski. Podszedłem więc do harpunnika w taki sposób, żeby trójząb przeznaczony dla mnie trafił wstrętnego bachora. Z sali obok wziąłem kulę bilardową z choinki, a z holu koronę, która leżała na pomniku. Udałem się piętro wyżej.

Na górze zastrzeliłem zapalczywego zwolennika westernów i wszedłem w je-

dyne dostępne mi drzwi. Na początek postanowiłem zwiedzić pierwszy pokój po prawej stronie korytarza. Pirat grający w bilard rzucił mi załadowany pistolet i ruszył do ataku. Skorzystałem z jego propozycji. Wystrzelałem w niego cały magazynek i poprawiłem paroma celnymi sierpami. Z podłogi zabrałem kij do bilarda, a także połowę pergaminu. Następnie wrzuciłem kulę do zabawki stojącej obok stołu. Wycofałem się z tego pokoju i wszedłem do komnaty po lewej stronie. Za pomocą kija ściąłem ręce broniące pergaminu, dzięki czemu wreszcie mogłem złożyć go w całość. Założyłem koronę na białe popiersie kobiety. W sali obok parawanu znalazłem talizman. Pod wpływem jego magicznej mocy przeniosłem się kondygnację wyżej. Podniosłem butelkę z energią i wszedłem po pomieszczenia obok. Za rogiem znalazłem skrzynię z niezacinającym się Thompsonem i magazynkiem. Zabiłem nim grubasa, a faceta podszywającego się pod Bruca Lee rozwaliłem wręcz. Ostrożnie podniosłem granat i klucz.

Wszedłem do otwartego pomieszczenia, wrzuciłem dublon do dziecinnej zabawki, która stała pomiędzy rupieciami i podniosłem czerwony pompon. Udałem się do pokoju, w którym natrętny pajac atakował mnie bez ustanku. Wrzuciłem pompon do oranżerii pełnej jadowitych węży. Naiwniak pobiegł za nim jak dziecko. Skorzystałem z wyjścia awaryjnego, które znajdowało się w miejscu zgonu pajaca i udałem się do pokoju bilardowego. Świeżo zdobytym kluczem otworzyłem zamknięte wrota.

Za drzwiami spotkałem bardzo rozmownego pirata – Jednookiego Jacka, który postanowił zatrzymać mnie na dłużej w przytulnej klatce. Za pomocą haka otworzyłem kratę i poszedłem do głównego holu. Tam spotkałem następnego domownika, lecz mniej gadatliwego.

„STATEK PIRATÓW – Grace"

Odepchnęłam deski zagradzające mi drogę do sąsiedniej sali. Podniosłam z podłogi worek nasion, a ze stołu pieprz. Kanapkę postanowiłam zostawić dla Edka. Po nakarmieniu papugi ptak wygadał się, gdzie jest klucz do kajdan. Wybiegłam na korytarz i schowałam się za skrzyniami z lewej strony. Gdy głupi pirat przeszedł obok mnie, ruszyłam pędem na drabinę. Na pokładzie tak lawirowałam między paczkami, że żaden z piratów nie zauważył jak zabrałam krzesiwo i weszłam do kajuty kapitańskiej. W kabinie wzięłam ze skrzynki armatkę, z szafy laskę, a z szafki wazę. Postawiłam na podłodze działko, wsypałam do niego pieprzu i rozbiłam wazon. Wtedy ktoś zajrzał do środka, a ja szybko zapaliłam lont. Napieprzony pirat zginął po chwili. Wyszłam na korytarz, zwinęłam dzwonek i schowałam się w sali naprzeciwko. Znalazłam tam kurzą łapkę. Postanowiłam przejechać się windą. Podeszłam do niej, zadzwoniłam dzwoneczkiem i ulokowałam się w środku.

„DOM – Grace"

W windzie znalazłam kluczyk, którym otworzyłam szafkę w kuchni. Zabrałam z niej pudełko lodu i garnek melasy. Wyszłam do holu. Jakiś pirat ruszył w moją stronę, więc wysypałam lód na podłogę. Strażnik pośliznął się na nim i uderzył główką w ziemię. Poszłam po schodach na wyższe piętro. Następny pirat zaczął mnie gonić. Wylałam melasę i uciekłam do pomieszczenia bilardowego. Zabrałam ze stołu żeton, a następnie poszłam do pokoju Jacka. Żeby zdobyć poszukiwany kluczyk posłużyłam się laską na krześle. Udałam się do sali, w której Edek znalazł talizman i położyłam na podłodze laskę. Nieznane mi moce magiczne zamieniły ją w magiczną różdżkę. Przy jej pomocy teleportowałam się piętro niżej.

Weszłam do kuchni, a tam czatował na mnie następny strażnik. Zastosowałam sprawdzony numer z lodem i pojechałam windą na dół.









„STATEK PIRATÓW – Edward Carnby"

Na statku dwóch kuchcików złapało mnie i odprowadziło do celi. Edek znowu wkroczył do akcji.

Machając rękami w lewą i prawą stronę podniosłem klucz, który wypadł Grace. Szybko oswobodziłem się z kajdan. Po czym pokazałem piratowi, że nie wolno bić nieletnich. Podniosłem Thompsona, wypiłem zawartość flaszki i zszamałem kanapkę, którą zostawiła mi Grace. Na korytarzu poćwiczyłem trochę z piratem. W wyniku tak męczącej lekcji, niedołęga upadł na podłogę. Zabrałem mu jego pistolet oraz krótki lont. Wszedłem do pokoju naprzeciwko i zabiłem dzielnych piratów. Następnie zabrałem obcęgi, pogrzebacz i kluczyk. Znalezionym kluczem otworzyłem drzwi po lewej stronie korytarza, prowadziły one do prochowni. W środku zabiłem mieczem schludnego pirata, który sumiennie wykonywał swoje obowiązki. W spadku dostałem od niego beczułkę prochu. Wróciwszy na korytarz, udałem się w prawą stronę, po czym wszedłem w prawe drzwi. Schlany pirat chciał żebym się do niego przyłączył, lecz miecz był silniejszy od butelki. Założyłem na siebie dwie znalezione kolczugi i zebrałem resztę przedmiotów. Po drabinie, która znajdowała się w korytarzu, wszedłem na wyższe piętro.

Udałem się do sypialni piratów i położyłem na ziemi beczułkę prochu. Miałem pewien pomysł, lecz jeszcze nie wiedziałem jak go wykonam. W pomieszczeniu naprzeciw znalazłem ogromne działo, które doskonale nadawało się do mojego planu. Najpierw zająłem się partią piratów. Później przeciąłem obcęgami drut mocujący armatę. Obróciłem ją z rozpędu, bo ważyła chyba z tonę, włożyłem na swoje miejsce krótki lont i przypaliłem go rozgrzanym pogrzebaczem. Po chwili sypialnia wyglądała jak po balandze. Pośród skasowanych prycz znalazłem sakiewkę, pełną złotych monet oraz flaszkę.

Podszedłem pod zamknięte drzwi w korytarzu i zabrzęczałem drogocennym kruszcem. Po chwili łakomi bracia kucharze wybiegli z komnaty. Po krótkiej, acz owocnej walce, wrota stanęły otworem. Udałem się do składziku, który ulokowany był za kuchnią. Zabrałem kucharzowi zamek i wmontowałem go do zamkniętych drzwi na korytarzu.

„STATEK PIRATÓW – Grace"

Włożyłam magiczną laskę w dłoń statui kapitana Nicolsa. Weszłam do nowo otwartego sekretnego przejścia i użyłam na czarownicy kurzej łapki. Jak mówi legenda, złe czarownice boją się nóg wszelakiego drobiu. Po krótkiej burzy niedobra pani stała się wspomnieniem.



„STATEK PIRATÓW – Edward Carnby"

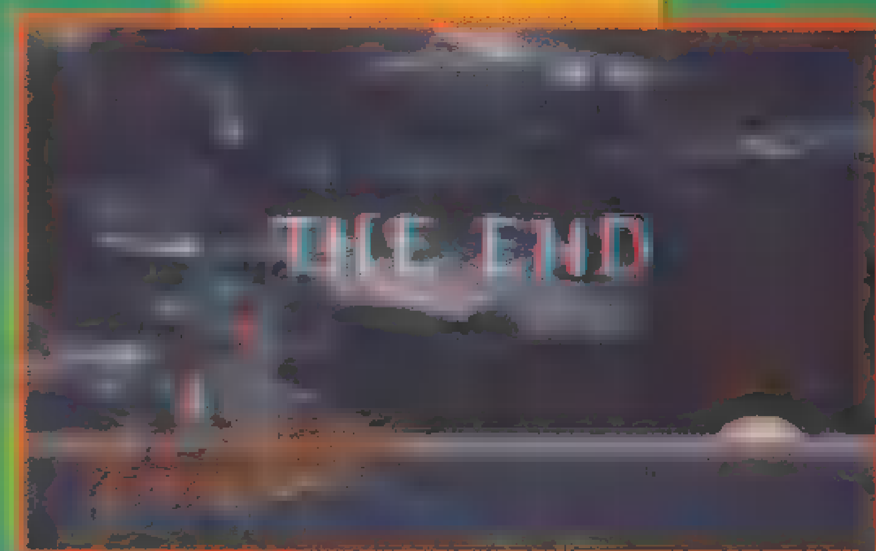
Po śmierci wiedźmy jej czary przestały działać, więc spadłem na twardą podłogę. Jakiś napakowany sterydami pirat chciał poćwiczyć bez odpowiedniego sprzętu, nieco się zdziwił, gdy z nadmierną prędkością uciekłem na górny pokład. Tam także było gorąco. Zużywając całą dostępną mi amunicję pozbyłem się wrednej załogi statku. Zauważyłem wspaniały miecz leżący na pokładzie. Chciałem go zabrać, lecz jakiś pirat uprzedził mnie. Tymczasem zadowoliłem się hakiem, który pozostał po jednym z natrętów. Ruszyłem w pogoń za piękną bronią i wdrapałem się na bocianie gniazdo. Zabiłem wściekłego majtka. Używając haka przeleciałem się po linie na drugi maszt. Tam czekał na mnie przebiegły złodziej. Gołymi rękami zrzuciłem go na dół i zeskoczyłem na pokład. Podniosłem upragniony miecz, napakowałem się wszelkimi dostępnymi środkami dopingującymi i ruszyłem na decydujący bój z Jednookim Jackiem.





Grace była przykuta do głównego masztu, więc za pomocą obcęgów uwolniłem ją. Zostało mi już tylko wyjąć lont z działa skierowanego na prochownię i spotkać się z Jackiem w morderczym pojedynku. Walczyłem mężnie, a Jednooki kilkakrotnie oszukiwał udając, że umiera. W końcu jednak zwyciężyłem i dumny z siebie wypłynąłem z Grace na otwarte morze.

■ COVAL



INFOGRAMES '93

ALONE 2

dystrybucja	cena det.
MIRAGE tel. (0-2) 671 77 77	**100.00,-**
wymagania sprzętowe	ocena
min. 386 DX 33MHz, VGA, 2 MB RAM, MS-DOS 5.0	**8**









BENEATH A STEEL SKY

Czasami, po napatrzeniu się na nowe gry – przez twórców szumnie nazywane „przygodówkami", a które nie oferują wiele ponad przeraźliwie liniową i nudną akcję, możliwą do ukończenia w ciągu jednego dnia i których jedynymi plusami jest ładna grafika, digitalizowana mowa i przyjemna muzyczka – dobrze jest powrócić do gier starszych, nie tak „dopieszczonych" od strony technicznej, ale oferujących za to prawdziwe wyzwanie graczowi, dla których nie szkoda nawet paru nieprzespanych nocy poświęconych na ich ukończenie.

Do takich gier można zaliczyć „Beneath A Steel Sky", przygodówkę może niezbyt znaną, ale z pewnością na tyle interesującą, aby było warto ją poznać.

REVOLUTION '94	
BENEATH A STEEL	
dystrybucja	cena det.
CD-PROJEKT tel. (0-22) 25 07 03	82.00,-
wymagania sprzętowe	ocena
min. 386 SX, VGA, 2 MB RAM,	7

Akcja gry rozgrywa się w pewnej, bliżej nieokreślonej, przyszłości. Ludzkość podzieliła się na tych, zamieszkujących niezależne, konkurujące ze sobą, miasta-państwa i na tych, żyjących poza terenami miast, na Pustkowiu. Główny bohater jest człowiekiem urodzonym w mieście, który jednak w wyniku katastrofy lotniczej trafił w wieku dziecięcym na Pustkowie i został wychowany przez tamtejszych ludzi. Jego życie toczyło się spokojnie aż do momentu, kiedy to miasto „upomniało" się o swego obywatela. Pod wodzą okrutnego kapitana Reicha żołnierze porwali Fostera i zgładzili jego przybraną rodzinę. Nie udało im się jednak doprowadzić swojej misji do końca. Tuż przed lądowaniem, helikopter transportujący Fostera i żołnierzy rozbił się, Foster, który szczęśliwie przeżył kraksę, zdołał zbiec i ukryć się w pobliskiej fabryce. Będzie musiał teraz, naturalnie z Twoją pomocą, uniknąć ścigających go przedstawicieli Służby Bezpieczeństwa, poznać swoją przeszłość i uwolnić miasto spod władzy wszechpotężnego LINKa.

Całość ozdobiona jest niezłą grafiką, stworzoną przez rysownika komiksów Dave Gibbonsa oraz, jak na wersję kompaktową przystało, digitalizowaną mową – niestety tylko jeżeli wybierzemy język angielski. Pozostałe wersje językowe m.in. francuska, niemiecka, włoska i hiszpańska istnieją wyłącznie w formie „napisowej" – szkoda.

Sam obszar gry nie jest w sumie duży, jednak samo ukończenie gry jest dosyć trudne i wymaga sporo „pomyślunku", dzięki czemu „Beneath A Steel Sky" jest w stanie sprostać wymaganiom zarówno „doświadczonych", jak i początkujących graczy.

Wyrwij ze ściany zaklinowany tam pręt (RUNG) i z jego pomocą wyważ drzwi prowadzące na zewnątrz (DOOR). Kiedy strażnik oddali się, wróć do budynku, zejdź po schodach i pójdź w prawo. Przejrzyj stertę złomu (JUNK) i znalezionego tam zepsutego robota (ROBOT SHELL) włóż kartę z zapisem pamięci Joeya (CIRCUIT BOARD). Przyjrzyj się dużemu robotowi (TRANSPORTER) i wejdź do pomieszczenia po prawej, do warsztatu. Porozmawiaj z pracującym tam człowiekiem, tak by dojść do kwestii: „How come your elevator...", „What's wrong with...". Wróć do pomieszczenia z robotem – transporterem i poproś Joeya by spróbował go uruchomić („Can you..."). Kiedy już spełni Twoją prośbę, stań na podłodze windy (ELEVATOR). Uruchomi to alarm i umożliwi Ci wyciągnięcie z szafki w warsztacie (CUPBOARD DOOR) klucza (WRENCH). Jeszcze raz wejdź do pomieszczenia obok i w momencie, w którym winda pojedzie na dół, wskocz do szybu (HOLE). Obejrzyj zamek przy drzwiach (LOCK) i namów Joeya by je otworzył („Can you..."). Gdy LINK rozprawi się ze strażnikiem, przeszukaj ciało (CORPSE) i zabierz okulary oraz kartę identyfikacyjną (ID CARD). Wyjdź na zewnątrz, idź w prawo i wejdź do fabryki. Porozmawiaj z kobietą przy taśmie montażowej (WOMAN), właścicielowi fabryki – Lambowi – wyjaśnij, iż jesteś ze Służby Bezpieczeństwa („Security"). Pójdź w prawo, zajrzyj przez okno do składziku (WINDOW). Każ Joeyowi wejść do środka („I want you..."), spytaj się co znalazł („Find anything..."). Wepchnij klucz między tryby maszyny (COGS), po czym wyjmij go i rozkręć nim robota-spawacza (ROBOT) w pomieszczeniu po lewej. Spytaj Joeya co myśli o nowym ciele („Do you want...") i nałóż na niego powłokę spawacza. Wróć do sąsiedniego pokoju i powiedz Joeymu, by unieszkodliwił alarm („Go and disable..."). Kiedy skończy, wejdź do magazynku, podnieś kratę (GANGWAY) i wyjmij spod niej plastik (PUTTY). Wyjdź przed fabrykę. Spójrz na kabel (CABLE) i powiedz Joeyowi, by go odciął („Fancy doing some..."). Rozmów się z Lambem, przeczytaj ulotkę na windzie (NOTICE), idź chodnikiem do końca w lewo, do elektrowni. Przyjrzyj się przyciskom na maszynie (BUTTON), obluzuj je kluczem, poproś Joeya, by nacisnął ten z prawej („TRY PRESSING...") i przyciśnij przycisk z lewej strony równocześnie z robotem. Odłącz napięcie (SWITCH), wykręć żarówkę (LIGHT BULB) i wsadź w gniazdko (SOCKET) plastik. Włącz prąd. Przełącz prawą dźwignię (SWITCH), wróć do windy, przywołaj ją wkładając kartę identyfikacyjną do czytnika (SLOT) i razem z Joeyem zjedź na niższy poziom.





Podnieś kabel, idź w lewo i wejdź na małe podwórko. Otwórz kartą drzwi po lewej i wejdź do mieszkania strażnika. Spod poduszki (PILLOW) wyjmij czasopismo (MAGAZINE) i udaj się do biura podróży TRAVELCO. Podaruj gazetę ajentowi (MAN) i wybierz wycieczkę klasy ECONOMY. Weź bilet, odnajdź Lamba i wręcz mu go. Pójdź do fabryki i przypomnij Lambowi o obietnicy („When do I..."). Idź w lewo i porozmawiaj z Anitą. Daj jej swoją kartę, by mogła nagrać program. Dokończ rozmowę – ważne jest, by przekazała Ci informację o urządzeniu zwanym Schriebmann Port („How do I get a...").

Odnajdź następnie publiczny terminal (TERMINAL) i uruchom go kartą. Wybierz opcję 4 potem 1, 1, 0, 2, 0, 0, 2, 1, 1, 2 i rozłącz się (EXIT). Stań przy windzie i poczekaj, aż Lamb spróbuje zjechać nią w dół. Zagadaj do niego („Do you have...") i pójdź jeszcze raz na placyk przed mieszkaniem strażnika. Tym razem wejdź do drzwi po prawej.

Nakarm kota (MACHINE), weź kasetę (VIDEO CASSETTE). Idź przejściem do końca w lewo, do Bio Kliniki. Uruchom projektor (PROJECTOR), poproś o port Schriebmanna („I want a..."). Powiedz Joeyowi, by spróbował prze-

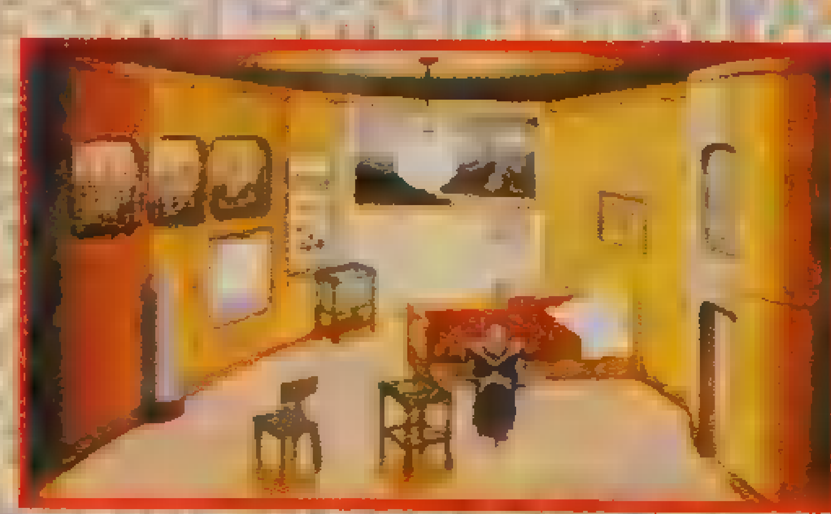













konać recepcjonistkę („Try talking...", „Use your natural..."). Wejdź do „sali operacyjnej". Porozmawiaj z doktorem (BURKE), zaproponuj sprzedaż nerek i płuc, a dostaniesz w końcu upragnione urządzenie. Popytaj go jeszcze („Can you get...") i udaj się do agencji ubezpieczeniowej ANCHOR. Człowieka za biurkiem



(MAN) poproś o pomoc („I want one of...", „Doctor Burke"). Gdy się oddali, każ Joeyowi odciąć od posągu kotwicę („Use your welder..."). Podnieś ją (ANCHOR) i przywiąż do kabla. Wróć na pomost, na którym schowałeś się przed strażnikiem na początku gry. Zarzuć linę (GRAPPLING HOOK) na logo Służby Bezpieczeństwa (SIGN) na ścianie naprzeciwko. Idź w prawo. Włóż kartę do czytnika (SLOT) i usiądź w urządzeniu przenoszącym użytkownika do cyberprzestrzeni (INTERFACE). Podnieś kulę (BALL), idź w prawo, otwórz torbę (BAG) programem OPEN, podnieś lupę (MAGNIFYING GLASS) i prezent (SURPRISE). Z pomocą DECRYPT odszyfruj obydwa dokumenty, a przy użyciu DECOMPRESS rozpakuj spakowany program (COMPRSSED DATA). Idź dalej w prawo. Teraz odpowiednio układając PASSWORD w dziurach w podłodze przedostań się do przejścia prowadzącego w górę.

Weź popiersie (BUST) i książkę (BOOK). Rozszyfruj kolejny dokument i rozłącz się (DISCONNECT). Uruchom normalny terminal, wybierz opcję 4, 1, 1, 9, 0, 0, 2, 2, EXIT. Przywołaj z pomocą karty windę, zjedź na dół, pójdź do windy przed fabryką i zjedź na niższy poziom. Idź w lewo i tą windą dostań się ■■ „parter". Objedź jeziorko dookoła, obejrzyj drzwi (DOOR) niewielkiego budyneczku i otwórz je (LOCK) kartą.

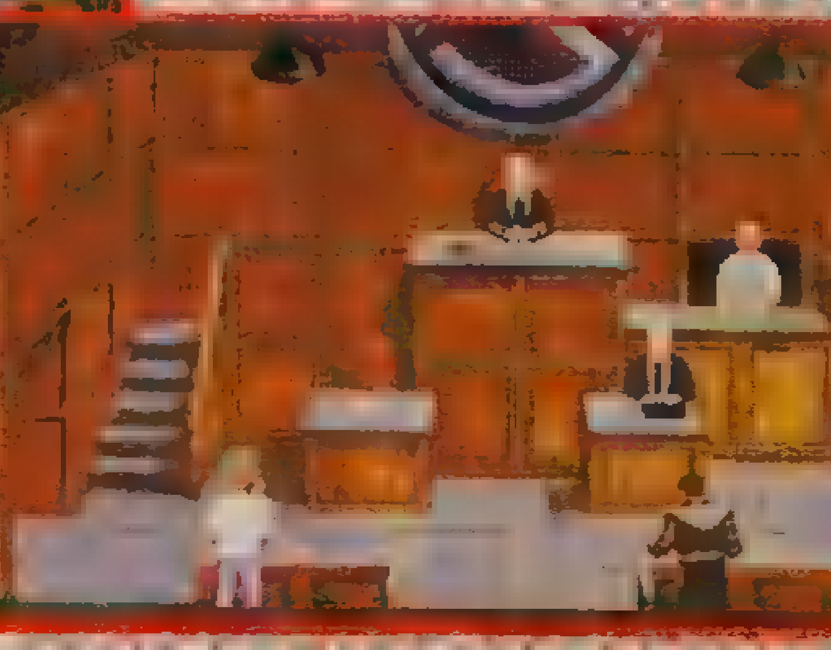
Ze środka zabierz sekator (SECATEURS). Pójdź w lewo i odźwiernego (DOORMAN) spytaj, jak możesz stać się członkiem klubu („How do I...", „Do you know..."). Porozmawiaj ■ kobietą w różowym wdzianku („Do you know...", „Would you sponsor..."). Następnie idź do drzwi ■ prawym krańcu placu i użyj domofonu (BUTTON) („It's me..."). Wypytaj panią Piemont i popędź ją ■ sprawie klubu („Are you going..."). Włóż kasetę do magnetowidu (VCR) i wyjmij z psiej miski (DOG BOWL) trochę chrupków (DOG BISCUITS). Udaj się do klubu ST. JAMES.

Po chwili wyjdź i przejdź nad jeziorko w miejsce, gdzie nad wodą sterczy deska (PLANK). Połóż na niej trochę chrupek, poczekaj aż w okolicę przybiegnie pies i pociągnij wówczas za linę (ROPE). Wejdź do katedry, a nastepnie do laboratorium. Pootwieraj szafki (LOCKER), obejrzyj zwłoki Anity (ANITA). Wróć do fabryki, w miejsce gdzie pracowała Anita. Ze środkowej szafki wyjmij i nałóż na siebie kombinezon (OVERALLS). Przejdź do pomieszczenia po prawej, podejdź do konsoli kontrolnej (CONTROL PANEL) i wybierz opcję 2. Wejdź do reaktora, podnieś z podłogi kartę (LINK CARD). Zmień ubranie, idź do budynku Służby Bezpieczeństwa i, korzystając ze znalezionej karty, wejdź w cyberprzestrzeń.




Idź w prawo, użyj na oku (EYEBALL) BLIND, idź dwa razy w górę, na studni (WELL) użyj PLAYBACK. Teraz wróć do miejsca, w którym znalazłeś się po podłączeniu do cyberprzestrzeni. Oślep tutejsze „oko", szybko dojdź do studni, ■ stamtąd w prawo. Podnieś kamerton (TUNNING FORK) i rozłącz się. Zjedź ■■ parter. Porozmawiaj z ogrodnikiem (GARDENER) („What are those..."). Następnie zagadaj do chłopca (BOY) („What's that...", „What other...") i znowu do ogrodnika („You told me...", „Do you know...", „What's your..."). Idź w lewo i wejdź do sądu, gdzie podejmiesz, nieudaną zresztą, próbę obrony Hobbinsa.

Udaj się do klubu i uruchom szafę grającą (JUKEBOX). Jedna z płyt będzie „zacinać" się. Poczekaj aż właściciel klubu podejdzie, by ją odblokować i zabierz mu ze stołu kieliszek (GLASS). Pójdź do Bio Kliniki i daj doktorowi kieliszek, by według niego dorobił Ci odciski palców. Wróć do klubu. Przyłóż palec do metalowej płytki przy drzwiach (METAL PLATE) i wejdź do piwnicy. Podważ prętem wieko skrzyni (PACKING CASE) i przełóż je (WOODEN LID) na pudło (BOX). Wespnij się na nie i prętem wybij dziurę w wywietrzniku (GRILL), którą następnie powiększ sekatorem. Przeciśnij się przez zrobione przejście (NARROW PASSAGE). Idź w prawo, w górę, w prawo. Wkręć w gniazdko (SOCKET) żarówkę i idź jeszcze dwa razy w prawo. Prętem wybij dziurę w warstwie gipsu (PLASTER), wykrusz z muru (BRICKWORK) jedną cegłę (BRICK). Wbij pręt w naczynie (SWELLING) pomagając sobie cegłą. Poczekaj aż drzwi otworzą się przed robotem sanitariuszem i wejdź do środka podziemnego kompleksu. Zajrzyj przez wywietrznik (GRILL) do sąsiedniego pokoju. Pójdź do pomieszczenia po prawej, gdzie robot ładuje sobie akumulatory. Włóż do gniazda (SLOT) w robocie kartę z nagranym na niej Joeyem i poproś go, by zajrzał do pokoju obok („I want you...", „Give me your...", „Tell me about nutrient tank...", „Open the tap..."). Idź dwa razy w lewo i wejdź do pomieszczenia z paleniskiem. Poprzez konsolę (CONTROL UNIT) zmniejsz temperaturę (2) i wyciągnij zatyczkę (METAL BAR) z kratki w suficie. Zwiększ temperaturę (1). Szybko przejdź do pokoju, gdzie wcześniej działał Joey. Kiedy android przez obluzowaną kratę wpadnie do paleniska, pójdź dwa razy w prawo.

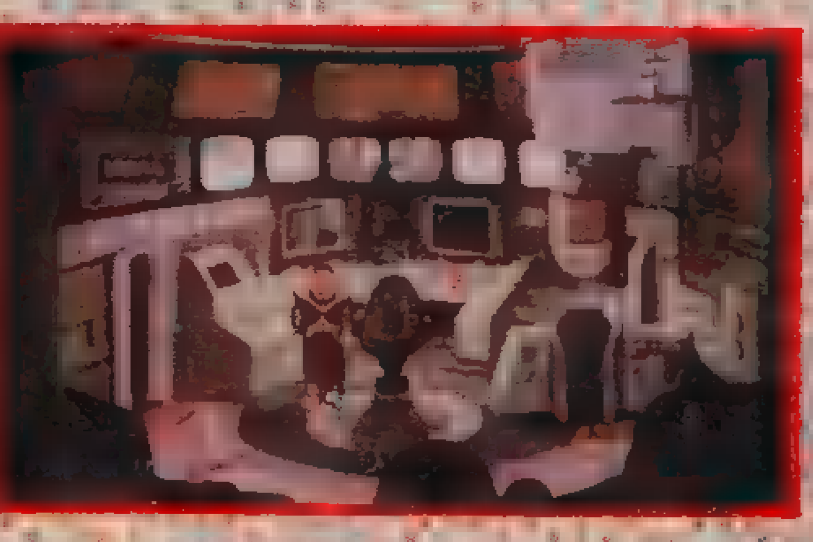


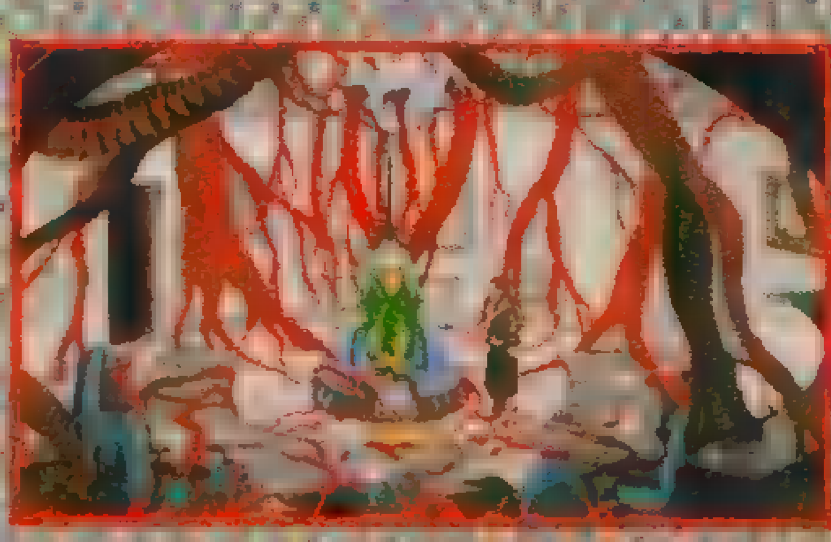
Swoją kartę włóż do terminala (TERMINAL) i wybierz opcję 2, 1, EXIT. Idź w lewo. Z rozbitego robota wyjmij kartę Joeya, a ze zwłok zabierz kolejną kartę identyfikacyjną. Użyj ją zaraz w pokoju obok, by dostać się do cyberprzestrzeni. Pójdź w lewo i w górę. Na krzyżowcu (CRUSADER) użyj DIVINE WRATH. Rozłącz się i ponownie połącz się, już za pomocą karty Anity. Dojdź do miejsca, w którym stał krzyżowiec, pójdź w prawo i OSCILLATOREM uwolnij wirusa z kryształu (CRYSTAL). Weź go (HELIX), rozłącz się. Idź w lewo, a następnie dolnym przejściem w prawo. Za pomocą zainfekowanej karty wprowadź wirus do komputera (CONSOLE). Idź w prawo. Otwórz szafę (CABINET) koło środkowego androida, wsuń w gniazdo kartę Joeya, użyj konsoli, wybierz opcję 2, 0, 3.

Porozmawiaj z nowym, odrodzonym Joeyem. Wróć do pokoju po lewej, weź szczypce (TONGS), wyciągnij nimi fragment tkanki ze zbiornika (HUGE TANK) i zamroź go, zanurzając w płynnym azocie (HUGE TANK). Idź w prawo, aż do zamkniętych drzwi. Poproś Kena, by położył dłoń na sensorze zamka („Place your hand..."), idź dalej w prawo. Przywiąż kabel do zaczepów na rurze (PIPE SUPPORT), zejdź po drabince (RUNGS) na dół. Wrzuć zamrożone mięsko do paszczy (ORIPICE) i na kablu przehuśtaj się przez otwarte drzwi do centralnego pomieszczenia LINKa.

Każ Kenowi usiąść na krześle („Sit in that...") i ... i to już właściwie koniec tej przygody. Znowu uratowałeś świat przed Złym. Brawo!

■ **Patrycja Wardzała**





TIPS & TRICKS

UŁATWIENIA DO GIER STARSZYCH I NOWSZYCH NA AMIGĘ

CAESAR
Paweł Lesisz
W sektor 114 pliku „Nazwa.SAV" wpisujemy: bajt 1DC — zmiana na 61, bajt 1DD — zmiana na A8. Da nam to więcej gotówki.

CANNON FODDER 2
„Little Horror"
Sytuację zapisz jako „Jools", uruchomi się cheat mode.

CASTLES
Paweł Lesisz
Grzebiemy w pliku o nazwie „SAVEnn" (nn — numer save'u). W sektorze 1 zawartość bajtu A7 zmieniamy na 75, a w A8 wpisujemy 30. Daje nam to 30000 jednostek pieniędzy.

ACTION FIGHTER
Na tablicy High-Score wpisz ZBACKDOOR, a będziesz miać nieskończoną ilość żyć.

ALIEN BREED '92 EDITION
„Alien Breed" to gra bardzo zasobna w rozmaite cheaty. Kiedy odnajdziesz komputer w grze, to spróbuj napisać te oto zdania:
KEY TO THE CITY (więcej kluczy), STEVIE WONDER (jesteś niewidomy), KNACKERED JOYSTICK (będziesz chodzić odwrotnie, ST EMULATOR (coś stanie się z grafiką), SALMAN RUSHDIE PLAYS ALIEN BREED (będziesz niewidzialny), FUCK OFF (gra zostaje skończona, komputer sie wyłącza).
Spróbuj też napisać te oto kody, nie wiem co one oznaczają, ale na pewno spowodują niespodziankę (miejmy nadzieję, że przyjemną):
WON THE POOLS, BANK RAID, MR. YALE OR WHAT, JUST CALL ME MOGGY AS WELL, JESUS, THIS JIM BEAMS IS GOOD STUFF, AHH BUT WILL SHE SWALLOW IT, ALIENS LIKE MICHAEL BOLTON, JANUARY SALE NOW ON, ALIENS ARE BENDERS, KATRINA HAS FARTED AND ITS A BEAUTY, ST USERS.

ASSASIN
Na początku gry, bedziesz się musiał wdrapać na pierwsze drzewo w po lewej stronie. Jak już na nim będziesz, to napisz ACEVIEWFROMUPHEREMATE. Gdy ekran przestanie mrugać, bedziesz mógł używać „P" do wiecznej energii, „1"-„6" do przeskakiwania leveli, „W" do liczby pocisków, „S" żeby zatrzymać czas, „E" żeby dostać się do końca każdego levelu.

BATTLE SQUADRON
Wpisz ELECTRONIC podczas intra, a przywołasz specjalne menu. W czasie gry wpisz CASTOR — ekran zamigocze i uaktywni się cheat mode, w którym obydwa statki będą ignorować pociski. Ponadto klawiszami F1-F5 możesz wybrać siłę aktualnej broni, i klawiszami F6-F10 zmienić dowolnie broń.

CHUCK ROCK 1
Kiedy zespół zacznie grać w czasie intra, wpisz następujące hasła:
MORTIMER — wybór strefy klawiszami funkcyjnymi
TURN FRAME — wybór poziomu klawiszami numerycznymi
Każde hasło z poniższych da wieczną energię:
- FAST AINT THE WORD
- UNCLE SAMS
- LIFE IS MY DREAM
- SHE LOVES CLEANING WINDOWS
- ITS FAIRY BOWBELZ
- GEMX

Kody do leveli:
B — EARTHIAN C — KENICHI D — INOKUMA
E — BURAI F — BADMAN G — NETWORK
H — YOKOHAMA I — EXACT J — X68000
K — TURRICAN L — REDMOON M — CAMPAIGN
N — MAGAMANN O — SYVALION P — FMTOWNS
Q — CHIERIE R — GAMERION S — ZAWAS

HUMANS
Kody do leveli:
1 — DARWIN
2 — ANDEY PANDY
3 — GET A LIFE
4 — CARLOS
5 — HOWIE
6 — MOOBLE
7 — CSL
8 — THE HUMBLE ONE
9 — PIXIE
10 — MILESTONE
11 — WAR WAR WAR
12 — J MCKINNON
13 — UNLUCKY
14 — BLUE MONKEY
15 — RED DWARFF
16 — BAD TASTE
17 — THE KITCHEN
18 — CJ
19 — SORT IT OUT
20 — SMART
21 — VILLA3BORO2
22 — EARLY MORNING
23 — BORO4LEDS1
24 — EASY LIFE
25 — JIMS TIES
26 — PARKVIEW
27 — NICENEASY
28 — GREEN CARD
29 — COOKIE
30 — MALCY MALC
31 — RAVING BURK
32 — YOU GOT IT
33 — SGNIMMEL
34 — MINISTRY
35 — MAD FREDDY
36 — BIZARRE
37 — FREE SCOTLAND
38 — APPLE JUICE
39 — PAYDAY
40 — BANANNA MOON
41 — BONUS
42 — BOUNCING
43 — NO MONEY
44 — A S F
45 — VISION
46 — SISTERS
47 — FAST FASHION
48 — CARGO
49 — RAB C NESBITT
50 — RANGERS
51 — RAINBOW
52 — DOODY
53 — MIGHTY BAZ
54 — TIRED
55 — CONSOLIDATED
56 — STAY HAPPY
57 — AMERICA
58 — ANOTHER DAY
59 — ISOLATION
60 — PROMISED LAND
61 — DAEMONSGATE
62 — BIG RAB
63 — MIAMI VICE
64 — MARGARET M
65 — A34732473
66 — HELP ME
67 — THE EXILES
68 — EIGHTLANDS
69 — WINE AND DINE
70 — NIN
71 — TECHNOPHOBE
72 — GETTING THERE
73 — TIME IS
74 — RUNNING OUT
75 — LORDS OF CHAOS
76 — NOW IS DONE
77 — IM OUT OF HERE
78 — HERES TO A
79 — BETTER LIFE
80 — BYE BYE BYE

MYTH
Na drugim levelu w GREEK LEGENDS będzie stać Nimfa, jeśli będziesz się pchać to zamieni się ona w węża i Cię zabije. Dlatego podejdź do niej tylko wtedy, kiedy ona będzie do Ciebie machać. Jak będziesz wystarczająco blisko niej, to uklęknij przed nią...

SHADOW OF THE BEAST
Kiedy pojawi się plansza tytułowa, wciśnij obydwa klawisze myszki oraz fire joysticka i trzymaj, dopóki nie pojawi się napis proszący o drugi dysk. Zabieg ten powinien dać nieskończone życie, lecz niestety nie działa on na wszystkich wersjach.

SHADOW OF BEAST II
Rozpocznij grę, idź w prawo, aż dojdziesz do leśnego barbarzyńcy (będzie to pierwszy napotkany człowiek). Wciśnij „A", a następnie wpisz TEN PINTS. Wtedy otrzymasz odpowiedź „TH!S ONE IS FOR YOU ROGER. CHEAT MODE ACTIVATED" i staniesz się nieśmiertelny.
Kody do leveli:
Level 1 — Eternity
Level 2 — Sunstone
Level 3 — Necropolis
Podczas gry możesz próbować wpisywać następujące słowa: MALETO, KARAM, PIGM, PYGM, SEA, OLD, MAN, COMPA, SACK, PACK, GATE.

SHADOW OF THE BEAST III
Kiedy bohater gry zacznie biec, napisz PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME i naciśnij RETURN. W prawym rogu ukaże się żółta głowa z napisem „PHJ" i, jak gra się zacznie, będziesz mógł używać klawiszy ze strzałkami, którymi będzie można dodawać i ujmować sobie żyć.

PINBALL FANTASIES
EARTHQUAKE — możesz tiltować do woli
HIGHLANDER — Twoja kula będzie wolniejsza
VACUUM CLEANER — lista High Score będzie oczyszczona
FAIR PLAY — wył. wszystkie ułatwienia
EXTRA BALLS — daje pięć bil zamiast trzech

POPULOUS II
Kiedy pojawi się ekran z napisem „Choose your Deity", wpisz ADKIUCMCZNDIFINL, a rozpoczniesz grę z maksymalną siłą wszystkich obszarów pod Twoją kontrolą. Jeżeli powyższy kod nie zadziała spróbuj wpisać ADKITAKDVGZLRGWZ.



PRENUMERATA

PRENUMERATA

Kto czyta nie błądzi! Zwłaszcza wszyscy Ci, którzy czytają (prenumerują) GRY KOMPUTEROWE I CD-ROM MAGAZYN mogą mieć powody do radości i na pewno nie błądzą. Dla prenumeratorów przygotowaliśmy bowiem wiele atrakcji. Rozpoczynamy od darmowych krążków CD, a potem przyjdzie kolej na inne niespodzianki. Zachęcamy więc do zaprenumerowania GIER KOMPUTEROWYCH I CD-ROM MAGAZYN, bo naprawdę warto. Prenumeratę można zrealizować na dwa sposoby.

1. Prenumerata krajowa na IV kwartał '95 w „Ruch-u"

Należność (2,20 [redacted] 3) [redacted] numery: październik, listopad, grudzień, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca [redacted] mieszkania prenumeratora. W tym przypadku prosimy dodatkowo nadesłać do redakcji informację o tym, [redacted] prenumeratę zgłoszono w „Ruch-u", [redacted] co najważniejsze podać trzeba jakim sprzętem dysponujesz. Informacja ta potrzebna jest w przypadku, gdy prenumerator chce otrzymywać darmowe cover dyski i inne niespodzianki.

2. W redakcji

przyjmujemy zamówienia na 3, 6 lub 12 numerów „GIER KOMPUTEROWYCH", „COMPUTER STUDIO", „WYDANIE SPECJALNE COMPUTER STUDIO", „CD-ROM MAGAZYN-MULTIMEDIA". Na kuponie zaznaczono od którego numeru obowiązuje prenumerata, ale można oczywiście złożyć zamówienie od dowolnie wybranego numeru — należy wtedy zaznaczyć to w „uwagach". Tu także podaj koniecznie typ komputera którym dysponujesz.

Aby zamówić prenumeratę na dany tytuł, trzeba okienko [redacted] wybranymi pozycjami zakreślić (postawić krzyżyk) lub zamalować.

Oto aktualne ceny poszczególnych czasopism CGS Computer Studio w prenumeracie:

- Gry Komputerowe — 2,20 zł.
- Computer Studio — 1,80 zł.
- Wyd. Spec. Computer Studio — 1,80 zł.
- CD-ROM Magazyn-Multimedia — 2,00 zł.

Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej, ale jeśli nie chcecie niszczyć czasopisma, może wypełnić zwykły blankiet na przekaz pieniężny dostępny na każdej poczcie. W tym przypadku należy pamiętać o umieszczeniu odpowiedniej informacji na odwrocie blankietu w miejscu na korespondencję. Trzeba napisać tam czego dotyczy zamówienie i jeszcze raz powtórzyć adres zamawiającego. Teraz należy już tylko obliczyć wysokość kwoty jaką trzeba przesłać (ilość zamawianych egzemplarzy x cena) i nadać ją w dowolnym urzędzie pocztowym.

UWAGA! Każdy kto zamówi prenumeratę na 12 kolejnych numerów GIER KOMPUTEROWYCH lub CD ROM MAGAZYN otrzyma we wrześniu bezpłatnie krążek CD z atrakcyjnymi programami.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli ktoś chce otrzymać któryś [redacted] poprzednich numerów naszych czasopism można skorzystać z blankietu zamieszczonego poniżej lub wypełnić standardowy blankiet pocztowy [redacted] sposób opisany poprzednio. Wykaz najciekawszych instrukcji drukowanych w naszych czasopismach, zamieszczamy na sąsiedniej stronie.

ROCZNIK GIER KOMPUTEROWYCH TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych", [redacted] uzyskać znaczne oszczędności.

Cena rocznika to 10,00 zł + koszty przesyłki (1,20 zł.)

Przypominamy, [redacted] w skład tego zestawu archiwaliów wchodzą następujące numery:

1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra nr 1/93.

Daje nam to łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz!

Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy na blankietach zamieszczonych poniżej — zakreślamy wszystkie okienka przy tytule „Gry Komputerowe", a [redacted] „uwagach" piszemy — rocznik.

Można [redacted] składać zamówienia na zwykłych przekazach pocztowych, a w miejscu na korespondencję trzeba również wpisać — rocznik.

Świadczenia dodatkowe .... Opłata ....

Nadawca (imię i nazwisko-nazwa)

ulica, nr domu, nr mieszkania, miejscowość

poczta

PRZEKAZ POCZTOWY na zł

słownie złotych

Adresat

CGS-Computer Studio
ul. Marsa 6
Warszawa

04 202

Nr nadania ....

Stępel okręgowy

Dzień nadania

podpis przyjm.

podpis kontr.

Odcinek dla adresata

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

zł

ADRESAT

CGS-Computer Studio

imię i nazwisko (nazwa)

ul. Marsa 6

04-202 Warszawa

Dzień nadania

Starannie przechowywać

Dowód nadania przekazu pocztowego (pokwitowanie)

ulica, nr domu, nr mieszkania

ozn. kodowe poczta

zł

CGS-Computer Studio

Adresat (imię i nazwisko- nazwa)

ul. Marsa 6

ulica, nr domu, nr mieszkania

Warszawa

ozn. kodowe poczta

Dzień nadania

Opłata zł ....

Nr nadania

podpis przyjm. ......

Uwaga: Części zakreślone tłustą linią wypełnia nadawca atramentem, długopisem, drukiem, maszyną do pisania lub za pomocą tuszowego odcisku stempla.

KONKURSY

Konkursy weszły już na stałe do głównego menu serwowanego w „Grach Komputerowych”. Tak jest i tym razem. Dzisiaj tradycyjnie już konkurs „3 pytania”, w którym dużą szansę na zwycięstwo mają stali Czytelnicy „GK”. Ponad to kupon konkursowy i rozwiązanie konkursu dla stałych Czytelników.

KONKURS „3 pytania”

Należy prawidłowo odpowiedzieć na trzy pytania zamieszczone poniżej, ■ odpowiedzi na kartkach pocztowych, przesłać na adres redakcji do dnia 10 sierpnia '95

1. W jakim mieście odbywają się Targi ECTS
2. Podaj imię sztandarowego bohatera gier Nintendo
3. Jak brzmi tytuł polskiej gry samochodowej przygotowywanej przez „xland”

Mamy nadzieję, że pytania nie są trudne, bo jeśli uważnie czytacie „Gry Komputerowe”, to na pewno znacie prawidłową odpowiedź.

NAGRODAMI W KONKURSIE SĄ:

1. ŚWIAT WINDOWS (PC CD)
2. KAJKO I KOKOSZ (AMIGA) Seven Stars
3. DAN WILDER (AMIGA) — Mirage
4. ŚWIDROŃ (AMIGA) — Bisoft
5. MAJSTEREK (AMIGA) — Bisoft
6. SLIPWALKER C-64 DYSK) L.K. Avalon
7. DRIP (C-64 KASETA) — TimSoft

ROZWIĄZANIA KONKURSÓW

ROZSTRZYGNIĘCIE KONKURSÓW OGŁOSZONYCH W 5/95 Grę „DARK FORCES” ufundowaną przez sklep „GRY ŚWIATA” wygrał:

PAWEŁ MAUERSBERGER
z Warszawy
ul. Arabska 8A/26

ROZWIĄZANIE KONKURSU „3 pytania”
z nr 5/95
Prawidłowe odpowiedzi:
1. Wąchock, 2. „Wist”, 3. „Pizza Tycoon”

Nagrody w konkursie „3 pytania” otrzymują:

1. JAKUB DROZDOWSKI, SĘPÓLNO KRAJ. — TEENAGENT (PC)
2. PAWEŁ TROJANOWSKI, PADEW — ONE MUST FALL (PC)
3. ROBERT ROMANTOWSKI, BIERUŃ — KAJKO I KOKOSZ (Amiga)
4. HALINA SKOWROŃSKA, PROSTKI — TITANIC BLINKY (Amiga)
5. PIOTR KANIA, KOCHANOWICE — ŚWIDROŃ (Amiga)
6. DAMIAN STANIEC, STARACHOWICE — ICE HOCKEY (C64)

FUNDATORZY NAGRÓD

L.K. AVALON
35-959 RZESZÓW 2
skr. poczt. 66
tel. (017) 62 74 71 wew. 274, 275

BISOFT
62-020 SWARZĘDZ
Os. Dąbrowszczaków 8/23
tel. (061) 17 46 07

TIMSOFT
75-300 KOSZALIN
UL. KOŚCIUSZKOWCÓW 8
tel. (0-94) 43-35-82

SEVEN STARS
80-952 GDAŃSK
ul. Matejki 6

MIRAGE SOFTWARE
03-982 WARSZAWA
ul. Gen. Abrahama 4

KUPON KONKURSOWY

KOMPUTEROWE NR

Wytnij kupon, naklej na kartę pocztową i wyślij na adres: 04-202 Warszawa, al. Marsa 6, a weźmiesz udział w losowaniu nagrody!





TA GRA MOŻE BYĆ TWOJA!

Fundator nagrody:

Fundator nagrody:
CD Projekt
00-626 Warszawa
ul. Marszałkowska 7/3
tel. (0-22) 25-07-03
fax. (0-2) 612-39-06

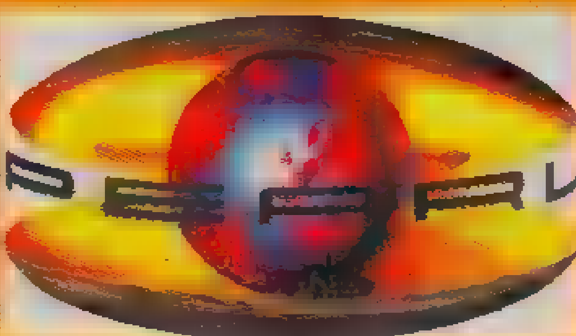
CD PROJEKT

NAGRODY POCIESZENIA

10 KRĄŻKÓW Z GRĄ:
RISE OF THE TRIAD (Shareware)



Fundatorem nagród jest:
ul. Łęczycka 25,
66-016 CZERWIEŃSK
tel. (0-68) 27-81-68



NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 2/95
GK 6 12 począwszy od nr. 7-8/95
MM 6 12 począwszy od nr. 7-8/95
CS–Computer Studio
WS–Wydanie Specjalne
MM–CD-ROM Magazyn Multimedia
GK–Gry Komputerowe

NUMERY ARCHIWALNE
Zamawiam Computer studio
2/3/4 5/6/7 8 9 10 11 12 13
14 15 16 17 18 19 20 21 22
Zamawiam Wydanie Specjalne CS
2/92 3/93 4/93 5/93 1/94
2/94 3/94 4/94 1/95
Zamawiam Gry Komputerowe
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11
12 13 14 15
PRENUMERATA
Chcę prenumerować
CS 3 6 począwszy od nr. 3/95
WS 3 6 począwszy od nr. 2/95
GK 6 12 począwszy od nr. 7-8/95
MM 6 12 począwszy od nr. 7-8/95
UWAGI

Nr karty (listy) doręczeń
Awizowano dnia .... 19 .... r
podpis ....
Sumę wymienioną na odwrocie otrzymałem
Przelano na rachunek ....
dnia .... 19 .... r
Podpis odbiorcy albo nr r-ku bankowego
Znamiona dowodu tożsamości
rodzaj dowodu .... Nr ....
wydany przez ....
miejsce i data wydania dn .... m-c .... 19 .... r
Dzień wypłaty
Nr księgi wypł. przekazów ....
podpis wypłac. ....

Gry Komputerowe
Computer Studio
Wydanie Specjalne CS
CD - ROM magazyn
Multimedia

Numery Archiwalne

1869	GK 6-7/94
7th Guest	MM 1/94
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS 2/93, 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK 5/94
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock 2	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Dark Legions	CS 1/95
Darkseed	CS 2/93
Detroit	CS 5/94
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment „Delfin"	GK 1-2/95
Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS 2/93, 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, 2/93
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS 2/93, 3/93
Flashback	CS 2/93
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Formula I Grand Prix	WS 5-6-7
Freddy Pharkas...	CS 4/93
Frontier	WS 4/94
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS 2/93, 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Heimdall	CS 4/93
Heimdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Indiana Jones IV	CS 1/93
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King's Quest VII	CS 2/93
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow 2	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Live & Death	CS 5-6-7
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mega-lo-Mania	CS 2/93
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 M	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Narco Police	CS 5-6-7
Oil Barons	WS 3/93
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest 4	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Ring World	GK 3/94
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Sam & Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

WS – Wydanie Specjalne CS
CS – Computer Studio
GK – Gry Komputerowe

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Jeśli chcesz otrzymać któryś z poprzednich numerów należy po prostu czytelnie wypełnić blankiet pocztowy na przekaz pieniężny. W miejscu na korespondencję (na odwrocie druku) podaj czego dotyczy zamówienie i koniecznie napisz swój adres. Tak wypełniony blankiet należy nadać w urzędzie pocztowym wpłacając jednocześnie określoną kwotę. Można też wykorzystać blankiet drukowany w miesięczniku „Gry Komputerowe".

UWAGA! Zamawiający ponosi koszty związane z przesyłką więc do sumy wartości poszczególnych numerów należy dodać określoną kwotę pieniężną, która wynosi:

+ 6.000 zł (0,60 gr.) przy zamówieniu 1 egzemplarza

+ 8.000 zł (0,80 gr.) przy zamówieniu 2 egzemplarzy

+ 12.000 zł (1,20 zł.) przy zamówieniu 3 i więcej egzemplarzy

Przykładowo zamawiasz 3 egz. pisma (np. po 15.000 zł), wtedy powinieneś nadać sumę równą: 3 x 15.000 + 12.000 (koszty) = 57.000 zł

UWAGA! Prosimy wszystkich, którzy wpłacili na zaległe numery, a dotychczas ich nie otrzymali, o pilny kontakt z redakcją. Zbyt często zdarza Wam się zapominać dopisać adres nadawcy!

SIM TOWER



Wielbiciele gier typu „SIM..."! Firma MAXIS wydała właśnie nową grę z tej serii, a jest to „SIM TOWER". Jeżeli wybudowanie wielkiej aglomeracji miejskiej, z siecią komunikacji lądowej, powietrznej i wodnej w „SIM CITY 2000" nie sprawiło Wam żadnego problemu, bądź jeśli dla niektórych z Was zadanie to okazało się zbyt skomplikowane, to proponujemy zawężenie Waszych ambicji do budowy tylko jednego wieżowca.

Jednak i w tym przypadku zadanie jest proste tylko pozornie, ponieważ ów wieżowiec można porównać do średniej wielkości miasta, zamkniętego w bryle jednego, kolosalnego drapacza chmur. Będziecie budować sklepy, biura, pokoje hotelowe, garaże, kina, teatry i inne budowle charakterystyczne dla większości normalnych miast na świecie.

A wszystko to pod jednym dachem. Zamiast ulic i chodników – korytarze i schody. Zamiast środków komunikacji – kilka klas wind. Zamiast budynków – pokoje i sale. Nawet czystość pomieszczeń odgrywa tu kolosalną rolę, a przy tak (stosunkowo) kolosalnej liczbie narodu, upchniętej bądź co bądź w jednym budynku, utrzymanie jej nie będzie łatwe.

Jeśli po przeczytaniu tego wszystkiego uznacie, że to świetny i nowatorski pomysł, albo nader science fiction, to spieszymy Wam donieść, że plany takich budowli zostały wykonane już wiele lat temu przez „rasowych" architektów i konstruktorów. Bodaj najsłynniejszym tego typu projektem jest wieżowiec-miasto rozrysowany szczegółowo przez zespół amerykańskich projektantów. Jest twór w pełni samowystarczalny liczący sobie ponad 1000 m wysokości, zaopatrzony we własne elektrownie słoneczne, platformy dla śmigłowców, itp. Jego podstawa o kształcie trójkąta zajmować by miała powierzchnię zbliżoną do całego obszaru miasta Chicago. Ten projekt i jemu podobne powstały już ponad trzydzieści lat temu, ale jak na razie nie widać chętnych do ich realizacji. Teraz dzięki najnowszej grze MAXISA, Ty będziesz mógł zrealizować najśmielsze plany architektoniczne ludzkości.

Ekran gry składa się z trzech podstawowych części:

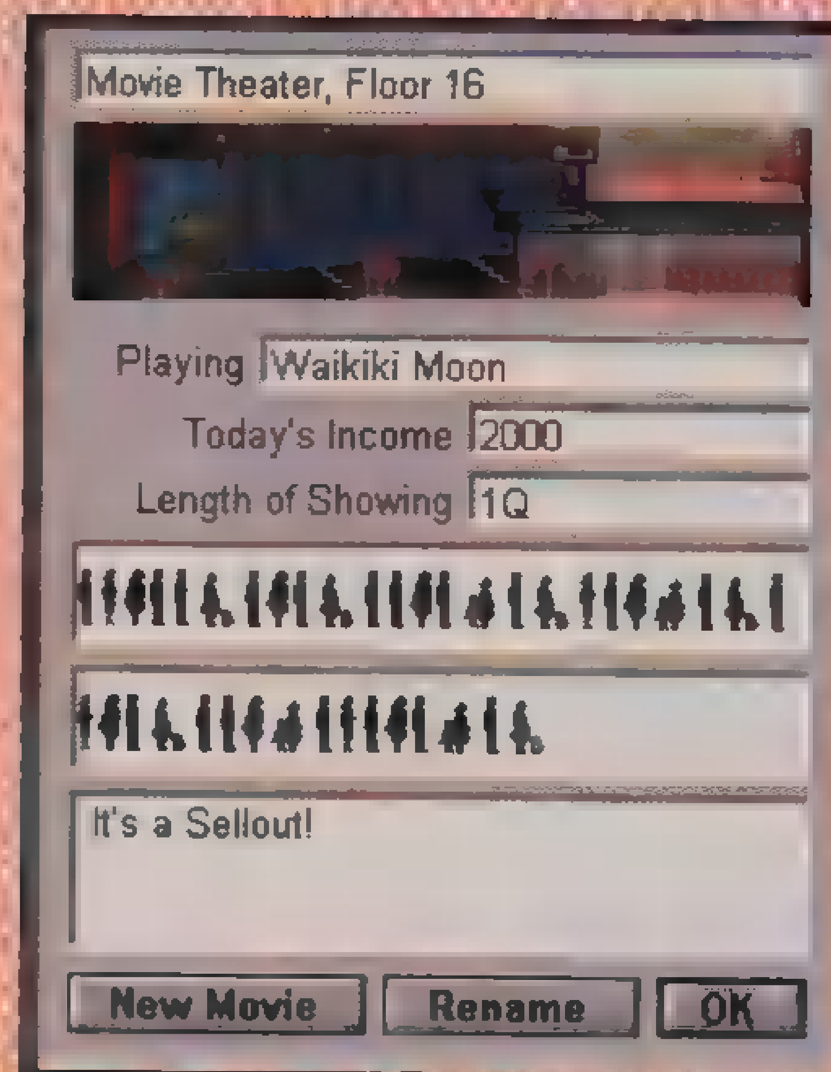
OKNO GŁÓWNE

• FILE
• NEW – rozpoczęcie nowej gry.
• OPEN – załadowanie zapisanej gry.
• SAVE AS, SAVE – zapisanie stanu gry.
• QUIT – wyjście z gry.

• OPTIONS
• ANIMATION – włączenie/wyłączenie animacji:
a) People – ludzie ruszają się.
b) Effects – ruchome szczegóły, np. koła maszynowni wind, wentylatory i inne drobne szczegóły.
• SOUND – włączenie/wyłączenie efektów dźwiękowych:
a) Elevator – dźwięk ruchu wind.
b) Background – odgłosy ptaków, deszczu itp.
c) Events – odgłosy budowy.
• FAST MODE – przyspieszenie/zwolnienie upływu czasu.
• CALL FIRE RESCUE – wezwanie pomocy w przypadku pożaru.

• WINDOWS
• TOOL BAR – włączenie/wyłączenie ikon budowy wieżowca.
• INFO BAR – włączenie/wyłączenie informacji o czasie, Twoich finansach, populacji oraz info o potrzebach kompleksu.
• MAP WINDOW – wł./wył. mapy.





• FINANCE WINDOW – informacja o Twoich finansach, bilansie zysków i strat.
• FIND PERSON – otwarcie okna odnajdywania personelu (jeśli wcześniej nadawałeś indywidualną nazwę poszczególnym osobom. Możesz nazwać do 20 osób).
• FIND TENANT – otwarcie okna odnajdywania konkretnego pomieszczenia (jeśli wcześniej któreś z nich nazywałeś. Możesz nazwać do 20 pomieszczeń).

• HELP
Informacja o grze.

OKNO MAPY

IKONY

• EDIT – opcja umożliwiająca budowę.
• EVAL – informacja o stanie technicznym poszczególnych pomieszczeń.
• Excelent – stan idealny.
• Good – stan dobry.
• Terrible – stan opłakany.

• PRICING – wycena poszczególnych lokali.
• High – wysoka.
• Average – średnia.
• Low – niska.
• Very low – bardzo niska.

Gdy klikniesz myszą na jakimś pomieszczeniu, otworzy się okno z następującymi informacjami:
• Nazwa pomieszczenia, piętro.
• Liczba zamieszkujących dany lokal osób.
• Pasek stanu technicznego.
• Wymiary.
• Cena.
• Informacje o zastrzeżeniach położenia względem innych ważnych pomieszczeń (np. Centrum medyczne jest zbyt daleko).

Okno zawiera opcję zmiany nazwy pomieszczenia – RENAME. W tym samym oknie zmienisz także nazwę konkretnej osoby. W tym celu kliknij na sylwetkę interesującej Cię osoby i wciśnij RENAME.

• HOTEL – informacja o stanie czystości pokoi hotelowych.
• Dirty rooms – pokoje zabrudzone.

Poziom standardu Twojego wieżowca określa liczba gwiazdek. Im większa liczba gwiazdek, tym więcej rodzajów lokali będziesz mógł budować z biegiem rozbudowy Twojej wieży.

A jakie warunki musi spełniać Twój budynek by otrzymać:
• 2 gwiazdki – conajmniej 300 ludzi.
• 3 gwiazdki – 1000 ludzi i więcej, oraz biuro ochrony (SECUREITY OFFICE).
• 4 gwiazdki – 5000 ludzi, więcej niż jeden lokal hotelowy (HOTEL SUITE), pomieszczenie przetwarzania odpadków (RECYCLING), centrum medyczne (MEDICAL CENTER).

W Twoim hotelu będą zatrzymywać się VIP-y, lecz byś zasłużył na następną gwiazdkę, osoby te muszą być zadowolone z systemu wind i lokali (muszą być czyste i w dobrym stanie technicznym). W przeciwnym wypadku nie zasługujesz na gwiazdkę.
• 5 gwiazdek – 10000 ludzi i stację metra (METRO STATION).

Aby utrzymać piątą gwiazdkę musisz zdobyć 15000 osób, oraz wybudować katedrę (CATHEDRAL).

IKONY BUDOWY WIEŻOWCA

• TOWER RUNNING – zatrzymanie gry.
• BULLDOZER (bulldożer) – 1 gwiazdka, służy do burzenia kondygnacji.

MAXIS '95

SIM TOWER

min. 386, SVGA, 4 MB RAM, WINDOWS 3.1

6

● FINGER (palec) – 1 gwiazdka, służy do określenia wysokości szybów wind.

● MAGNIFYING GLASS (szkło powiększające) – 1 gwiazdka, służy do uzyskania informacji [illegible] danym pomieszczeniu.

● LOBBY (korytarz) – 1 gwiazdka, hol. Ikona LOBBY dzieli się [illegible] 3 inne ikony:

• FLOOR (podłoga) – 1 gwiazdka.

• STAIRS (schody) – 1 gwiazdka.

• ESCALATOR (ruchome schody) – [illegible] gwiazdy.

● STANDARD ELEVATOR (winda standartowa) – 1 gwiazda, ten rodzaj windy może zabrać do 21 osób i do 8 samochodów. W wieżowcu możesz wybudować tylko 24 windy (standardowe), jednak mogą sięgnąć najwyżej 30-go piętra.

● SERVICE ELEVATOR (winda służbowa) – 2 gwiazdki, zabiera do 17 osób. Winda ta musi zatrzymywać się przy „RECYCLING CENTERS".

● EXPRESSELEVATOR (winda ekspresowa) – 3 gwiazdy, korzystać mogą z niej tylko goście, [illegible] nie personel czy ochrona wieżowca. Zabiera do 42 osób.

● OFFICE (biuro) – 1 gwiazdka, personel pracujący tutaj, jest odpowiedzialny [illegible] najem pomieszczeń. Biuro mieści do 6 osób.

● SINGLE HOTEL (jednoosobowy pokój hotelowy) – [illegible] gwiazdki, najczęściej korzystają z niego businessmani, wynajmując go na jedną dobę.

● TWIN HOTEL ROOM (dwuosobowy pokój hotelowy) – 3 gwiazdki, podobnie jak w SINGLE HOTEL ROOM.

● HOTEL SUITE – 3 gwiazdki, pokoje dla gości, którzy dysponują większą kasą.

● HOUSEKEEPING (pralnia) – 2 gwiazdki, [illegible] duża liczba pokojów hotelowych w stosunku do małej liczby pralni spowoduje, że w pokojach zalęgną się karaluchy (CACROACHES). HOUSE-KEEPING musi znajdować się przy SERVICE ELEVATOR.

● CONDOMINIUM – 1 gwiazdka, pomieszczenia, których nie możesz wynajmować, ponieważ służą na sprzedaż. Jeśli właściciel uszkodzi, bądź zniszczy lokal, to wyniesie się z niego, a cena jego musi zostać obniżona.

● FAST FOOD (szybkie żarcie) – 1 gwiazdka, służy do tego, do czego służy każdy FAST FOOD.

a) RETAIL SHOPS (sklepy detaliczne) – [illegible] gwiazdki, pomieszczenia te możesz wynajmować, lecz jeśli będziesz żądał [illegible] dużo, to wynajmujący odejdzie gdzie indziej.

b) MOVIE, THEATER (kino, teatr) – 3 gwiazdki, dochód z biletów do kina jest skromny. W pobliżu MOVIE THEATER powinny znajdować się sklepy.

c) PARTY HALL (sala balang) – 3 gwiazdki.

● PARKING RAMPS (podjazd parkingowy) – 3 gwiazdki.

a) PARKING SPOT (miejsca parkingowe) – [illegible] gwiazdki, aby wybudować PARKING SPOT, musisz wcześniej wybudować PARKING RAMPS. Najczęściej będą tu parkować samochody gości wynajmujących HOTEL SUITE.

b) RECYCLING CENTER (cetrum przedtwarzania odpadów) – [illegible] gwiazdki, służy także jako wysypisko śmieci.

c) METRO STATION (stacja metro) – 4 gwiazdki, można ją wybudować tylko pod ziemią, jednak ich liczba jest ograniczona do jednej i tylko jednej!

d) CATHEDRAL (katedra) – 5 gwiazdek, [illegible] wybudowana nie może być usunięta przez buldożer (zostaje w miejscu wybudowania do końca gry).

● SECURITY (ochrona) – [illegible] gwiazdki, w razie potrzeby ochroniarze odnajdą podłożoną przez terrorystów bombę oraz nie dopuszczą do umyślnego zaprószenia ognia.

a) MEDICAL CENTER (centrum medyczne) – 3 gwiazdki, duży wieżowiec powinien posiadać własne centrum medyczne. Pracować [illegible] nim będą pracownicy biur, dlatego też powinno znajdować się [illegible] ich pobliżu.

WSKAZÓWKI

Oto kilka limitów związanych z liczbą stawianych pomieszczeń:

FAST FOOD/RESTAURANT/SHOPS – do 512.

PARKING SPACES – do 512.

MEDICAL CENTERS – do 10.

SECURITY – do 10.

THEATER/PARTY HALLS – do 16.

Katedra musi zostać koniecznie wybudowana [illegible] wierzchołku stupiętrowego wieżowca, [illegible] co się [illegible] tym wiąże, musisz wybudować właśnie tak wysoki budynek!

Najszybciej zarobisz na sprzedaży lokałów CONDOMINIUM.

Swój budynek możesz rozbudowywać nie tylko wzwyż, ale i pod ziemią.

Zwracaj uwagę [illegible] informacje dotyczące potrzeb Twojego kompleksu zawarte nad głównym oknem oraz [illegible] oknach informacji o poszczególnych pomieszczeniach.

PODSUMOWANIE

Gra „SIM TOWER" jest stosunkowo prosta w obsłudze (zawiera w miare mało ikon). Ma ładną oprawę graficzną (SVGA), nie [illegible] muzyki, tylko [illegible] efekty dźwiękowe (co jest jej poważnym mankamentem).

Szkoda też, że gra chodzi tylko w środowisku WINDOWS, co ją poważnie spowalnia.

Naszym zdaniem mimo kilku drobnych niedociągnięć jest to całkiem ciekawa gra.

Drugiego Empire State Building oraz pięciu gwiazdek życzą Wam

■ Archie Key
■ Marcin Jaśkaczek

SYSTEM



POZIOM CZWARTY:

1. Po wyjściu z windy zabij mutanta i pozbieraj to, co może Ci się przydać.

2. Skieruj się na południe niszcząc po drodze wrogie maszyny. Podejdź do drzwi naprzeciwko, otwórz je i zniszcz cyborga który tam jest.

3. Zjedź na dół wschodnią windą i wyłącz konwerter cyborgów.

4. Użyj drugiej windy. Wprawdzie na razie nie możesz skorzystać z klawiatury (zablokowana przez system bezpieczeństwa), ale są tam ukryte drzwi — za nimi jest łamigłówka i za barierą kilka ciekawych przedmiotów (przy kliknięciu zmieniają się wszystkie klocki w pionie i poziomie).

5. Wróć na górę i idź na wschód, a później północ. Zniszcz kamery, podnieś RIOT GUN i zejdź w dół. Znajdziesz tam (po zniszczeniu dwóch cyborgów) między innymi drugą wersję ślizgacza (BOOSTER).

6. Wyjdź stąd i idź do drzwi na wschodzie. Zniszczenie węzłów komputerowych spowoduje otwarcie drzwi obok, za którymi jest końcówka zasilania.

7. Po wykonaniu powyższego odblokowane zostaną zamki sterowane przez system bezpieczeństwa — wróć do magazynu i wstukaj kod 838, a drzwi się otworzą.

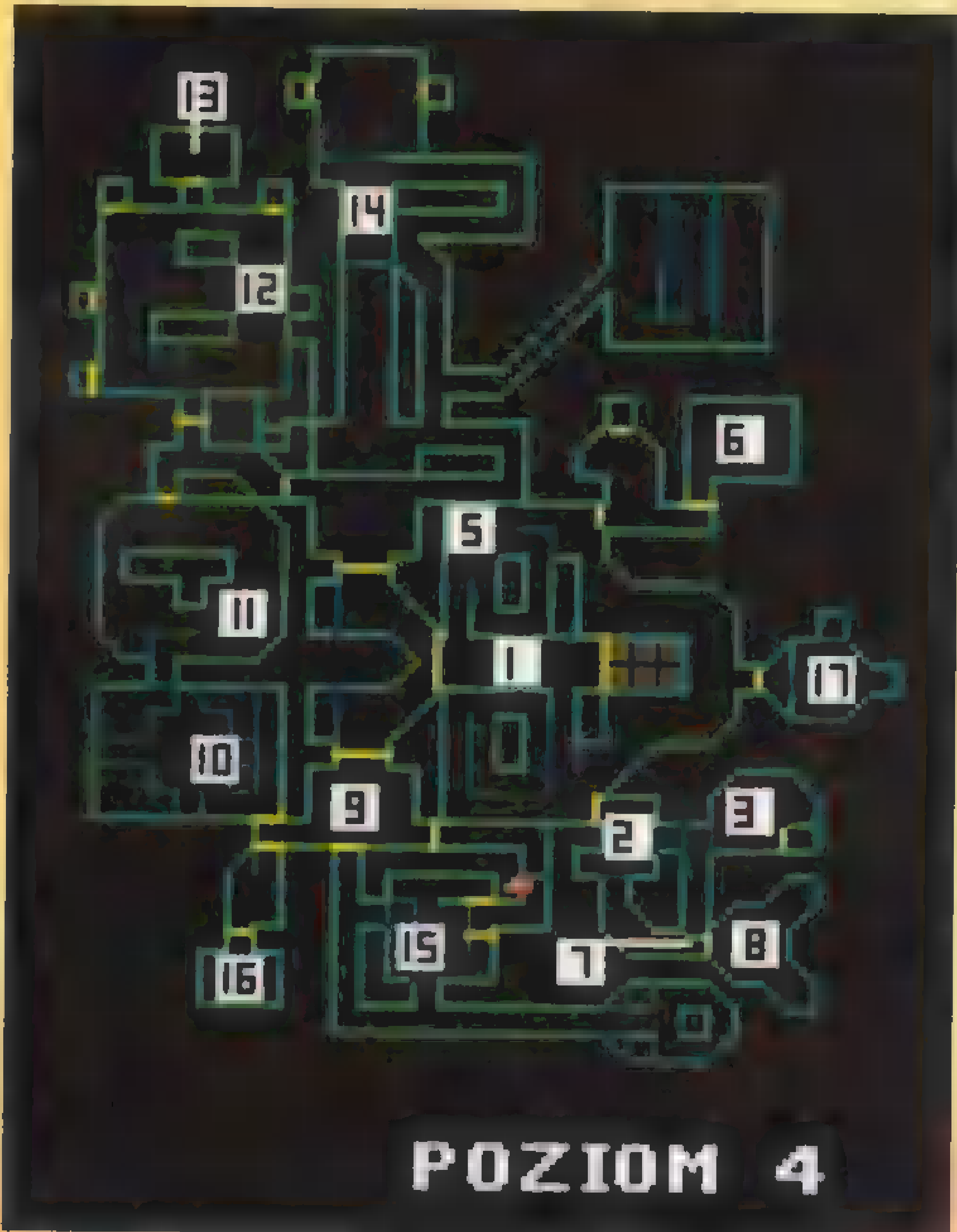
8. Ze środka koniecznie musisz zabrać skafander (ENVIRONMENTAL PROTECTION SUIT v1), a możesz jeszcze kilka innych rzeczy.

9. Wróć do miejsca startu i udaj się na zachód. Po przejściu przez gródź udaj się na południe, a po zniszczeniu strażników — do grodzi prowadzącej do składu 7.

10. Przestaw dźwignię na wschodniej ścianie, a na środku zacznie pulsować winda — musisz nią wjechać na górę. Kiedy Ci się to uda, idź ścieżką na północ, a gdy dojdziesz do pomieszczenia — zniszcz strażników.

11. Sprawdź zawartość skrzyń — w jednej z nich powinien być unowocześniony system informacji o celu — zabierz go i podejdź do drzwi na północy.

12. Przejdź teraz do magazynu 1 — spadnij na dół, a po przeszukaniu wszystkich pudeł znajdziesz JUMP-JET MOTION v1 (w polskiej wersji nie ma ich! Jeśli nie uda Ci się





przeskoczyć kładki — zdobądź antygrawitator postępując dalej według instrukcji, po czym wróć tutaj). Pod jednym z pudeł jest także włącznik ścieżek magnetycznych — użyj go i wracaj na górę. Musisz przy ich pomocy dostać się do pomieszczenia na północnym krańcu tej sali.

13. Zabierz cztery pakiety plastiku (PLASTIQUE), wszystkie magazynki i zastrzyki. Przełącz także dźwignię — otworzy gródź w pobliżu reanimatora.

14. Wyjdź z tego magazynu i idź korytarzem na wschód. Kiedy dojdziesz do jego końca będziesz musiał przeskoczyć nad przepaścią pełną min (można zrzucić tam granat z opóźnionym zapłonem, by je zdetonować). Kiedy już przeskoczysz, rozprawisz się ze strażnikami i zabierzesz magazynki oraz granaty, to wróć do miejsca, z którego skakałeś. Po drodze jest korytarz prowadzący na wschód — wejdź weń, po czym standardowo — zniszcz i zabierz resztki.

15. Wróć do miejsca, z którego wszedłeś do magazynu 7, lecz tym razem wejdź do 5. Wejdź w pierwszy korytarz prowadzący w lewo i podejdź do przełącznika na ścianie. Użyj go i idź na wschód. Stań tam pod kolejnym przełącznikiem, uaktywnij JUMP-JETy, ustaw kąt patrzenia w górę i przełącz kolejny



włącznik. Teraz zostaje sprawdzić, które windy działają, a które nie i wejść w otwartą bramkę. (W polskiej wersji nie masz antygrawitatora, więc będziesz musiał kolejno wykonać następujące czynności: przełączyć pierwszą dźwignię jak wyżej. Teraz powinieneś wejść na windę na S-E, a później na S-W. Kiedy znajdziesz się na wysokości przełącznika — użyj BOOSTERa i przeleć na N, po czym spadnij do bramki.)

16. Zabierz magazynki i inne rzeczy, po czym udaj się do magazynu 6 — w głębi są drugie drzwi. Zabierz przedmioty z nich i idź do grodzi, którą otworzyłeś w magazynie 1 (na mapie znajduje się z tyłu za windą).

17. Na dole jest teren skażony, lecz warto jest tam wejść — leżą tam dwie apteczki.

18. Wróć do windy i zjedź na poziom 5.

POZIOM PIĄTY:

1. Kiedy tylko znajdziesz się tutaj, dostaniesz kolejną wiadomość z prośbą o pomoc. Wyjdź z windy (z gotową bronią).

2. Skieruj się na południe — tam na ścianie połącz kable: czerwony 1-3, fioletowy 2-5, niebieski 4-1 i żółty 6-6, a pojawi się ścieżka siłowa. Postrzelaj sobie do kamer (są trzy), a później skorzystaj z mostka.

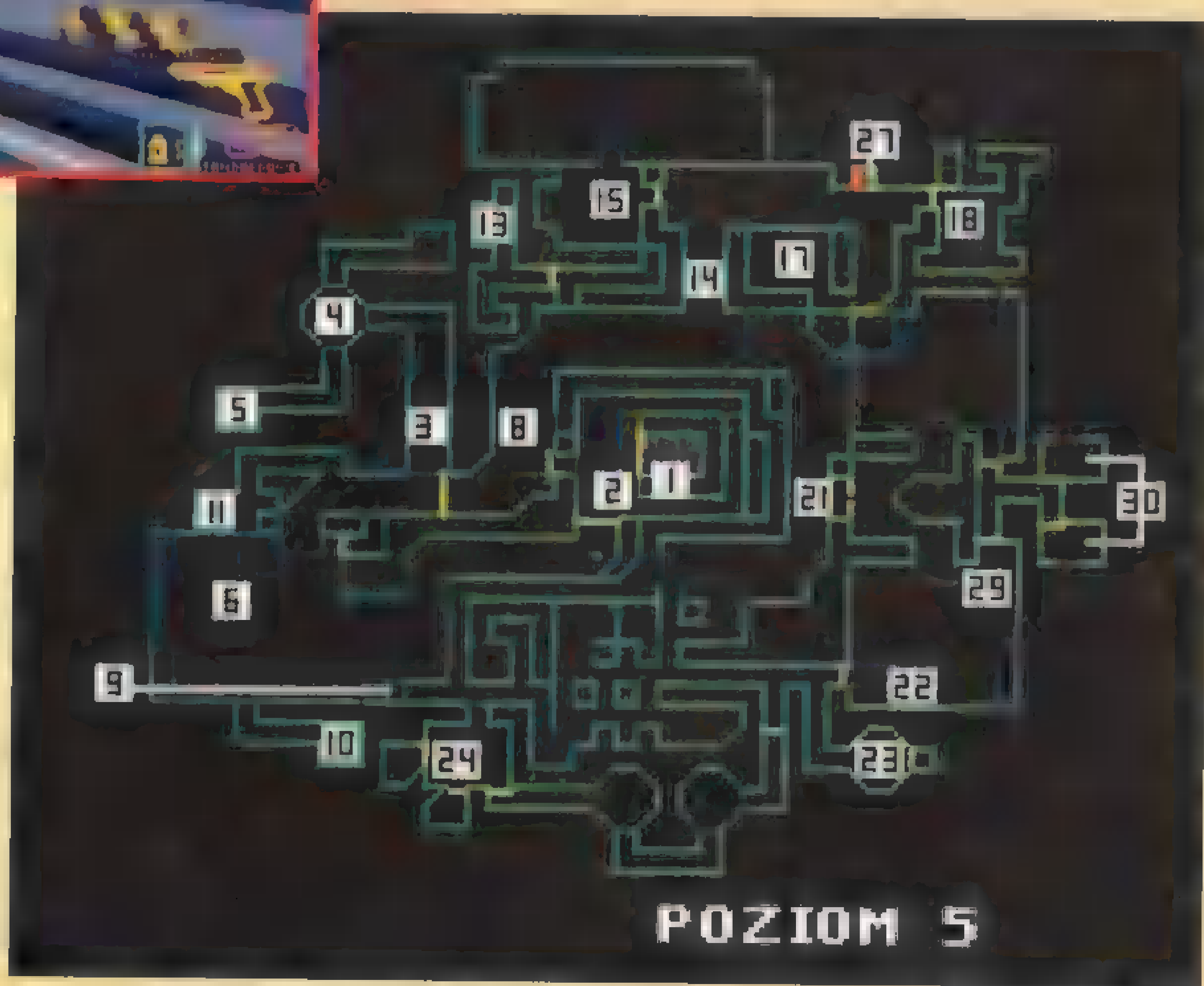
3. Idź na zachód, a zaraz za drzwiami skręć na północ i podążaj przed siebie korytarzem.

4. Spadnij w dół. Na środku pomieszczenia jest winda, a wyżej są dwa korytarze. Ustaw widok nieco do góry, a kiedy zobaczysz przed sobą jedno z wejść, „pobiegnij" w jego kierunku.

5. W korytarzu wiodącym na południe znajdziesz blaster i v2 tarczy, a w pomieszczeniu z korytarza północnego kilka granatów, apteczkę i nieco zastrzyków.

6. Wróć do rozgałęzienia i idź dalej na zachód. Spadnij w dół i włącz tam pierwszy, drugi, czwarty oraz piąty (wszystkie od lewej) duże przyciski, co włączy ścieżkę energetyczną piętro wyżej.

7. Windą wróć na górę, idź na wschód, a później na północ.



8. Na wschodniej ścianie znajduje się drabinka — wejdź w korytarz, do którego Cię zaprowadzi i idź przed siebie, aż korytarz rozgałęzi się na wschód i zachód.

9. Skieruj się na zachód (po ścieżce którą wytworzyłeś) do pomieszczenia w południowej ścianie hangaru.

10. Leży tam nowa latarka i apteczka — zabierz je. Kiedy będziesz wychodził z tego pomieszczenia, zobaczysz w północnej ścianie niszę — uaktywnij odrzutki i przeleć tam.

11. Na ścianie jest przełącznik — kiedy go użyjesz pojawi się kolejna ścieżka energetyczna. Możesz tutaj uzupełnić energię (jest tu końcówka). Wejdź w korytarz, a kiedy podłoga się obniży, wróć do miejsca skąd wszedłeś na drabinkę.

12. Idź na północ. Za jednym z pudeł znajduje się tajne przejście — w korytarzyku wiodącym na zachód znajduje się przełącznik, otwierający drzwi obok.

13. Znajdziesz tam karabinek szturmowy i przełącznik, który otwiera drzwi.

14. Opuść to pomieszczenie i idź na wschód, a kiedy korytarz się rozgałęzi, na północ.

15. Wejdź do pomieszczenia, do którego drzwi prowadzą na zachód. Zabierz stamtąd potrzebne rzeczy i podobnie uczyń z pomieszczeniem na północ od tego miejsca.

16. Wyjdź na korytarz i idź dalej na wschód. Przejdziesz obok windy dyrektorskiej, lecz jeszcze z niej nie korzystaj.

17. Przejdź na południe. Jedne z drzwi będą zamknięte, ale nie przejmuj się tym i zwiedź sąsiednie pomieszczenie. Kiedy już to zrobisz — kontynuuj swoją wędrówkę na wschód.

18. Za drzwiami gabinetu będzie zasadzka — uaktywnij maksymalną moc tarczy i włącz swoją najlepszą broń (MARK3 z amunicją penetrującą lub MAGPULSE) przeciwko robotom.

19. Po zniszczeniu strażników skorzystaj z terminala cyberprzestrzeni: v4 DRILL, v5 i v6 tarczy, v2 gier (niekoniecznie), v7 pulsera oraz powinieneś odblokować drzwi do zbrojowni (jest za Twoimi plecami).

20. Wróć teraz do miejsca, skąd korytarz rozgałęził się na północ i idź dalej na wschód.

21. Znajdziesz wkrótce drzwi zabezpieczone łamigłówką — zmiana układu jednego klocka powoduje zmianę również sąsiednich. Uważaj!! Zaraz za drzwiami czai się cyborg z bronią gotową do strzału, kiedy tylko drzwi się otworzą.

22. Wejdź przez nowo otwarte drzwi i spadnij w dół. Pozbieraj niezbędne przedmioty, znajdź wyrzutnie rakietek ratunkowych (później się przyda), a na koniec, w południowo-zachodnim rogu pomieszczenia, drzwi zablokowane łamigłówką — kliknięcie w jeden klocek zmienia wszystkie dookoła niego.

23. Za drzwiami skręć na południe — jest tam wyłącznik konwertera cyborgów.

24. Skręć w kolejny korytarz — tam po przejściu przez dwie studnie znajdziesz wzywających Cię — niestety już martwych. Będzie tam natomiast CORTEX REAVER — najbardziej śmiercionośny cyborg SHODAN (łatwo można go pokonać za pomocą MARK3 i amunicji drążącej).

25. Po zniszczeniu „komitetu powitalnego" zbadaj wszystkie pozostałości

• znajdziesz informację, że SHODAN spróbuje przedostać się do ziemskiej sieci komputerowej.

26. Użyj przycisku na północnej ścianie i wjedź na górę. Udaj się na wschód i zniszcz węzeł komunikacyjny SHODAN.

27. Doładuj sobie baterie i idź na wschód, a później nie wykorzystanym jeszcze przejściem na północ. Skieruj się do windy dyrektorskiej i zjedź na poziom szósty.

POZIOM SZÓSTY:

1. Wyjdź z windy i chwilowo możesz zostawić tu plastik.

2. Skieruj się na wschód i skręć na południe, w pierwszy napotkany korytarz. Teraz

wystarczy przełączyć dźwignię, a konwersja cyborgów zostanie wstrzymana.

3. Idź przed siebie korytarzem na północ, a gdy dojdziesz do pomieszczenia, poszukaj karty dostępu i wiadomości o zdradzie DIEGA.

4. Wyjdź stąd i idź na zachód, aż dojdziesz do terminala cyberprzestrzeni: dane i identyfikator DIEGA, v7 tarczy, v8 pulsera oraz otworzyć drzwi do windy w sektorze beta.

5. Skieruj się na północ i zabierz noktowizor.

6. Wejdź do windy i zjedź na poziom G4 (w polskiej wersji P4).

SHOCK



W naszym opisie znakomitej gry „System Shock" dotarliśmy do poziomu czwartego. Zapraszamy do kontynuacji rozgrywki. Poprzednie poziomy gry opisaliśmy w „GK" nr. 4/95 i 5/95.

POZIOM G4:

1. Zniszcz kamery, zabij roślinne mutanty i idź na wschód.

2. Zniszcz robota strażniczego i wskocz na górę (tam gdzie on stał). Zwiedź korytarz, którego bronił i zabierz to, co będzie przydatne.

3. Wyjdź stamtąd i idź na północ. Kiedy dojdziesz do placu, obróć się w prawo i wejdź w korytarz. Zbierz potrzebne Ci przedmioty i wróć w miejsce, z którego zacząłeś badać to przejście.

4. Wyjdź teraz z placu, przejściem na zachód — jest tam przycisk, lecz na razie zablokowany przez system bezpieczeństwa — musisz zniszczyć wszystkie kamery, aby go użyć.

5. Poszukaj teraz kamer — niszcz je, aż dojdziesz do 0%. Po drodze powinieneś znaleźć włącznik systemu odpalania — wciśnij przycisk i wróć do windy na poziom 6.

POZIOM 6:

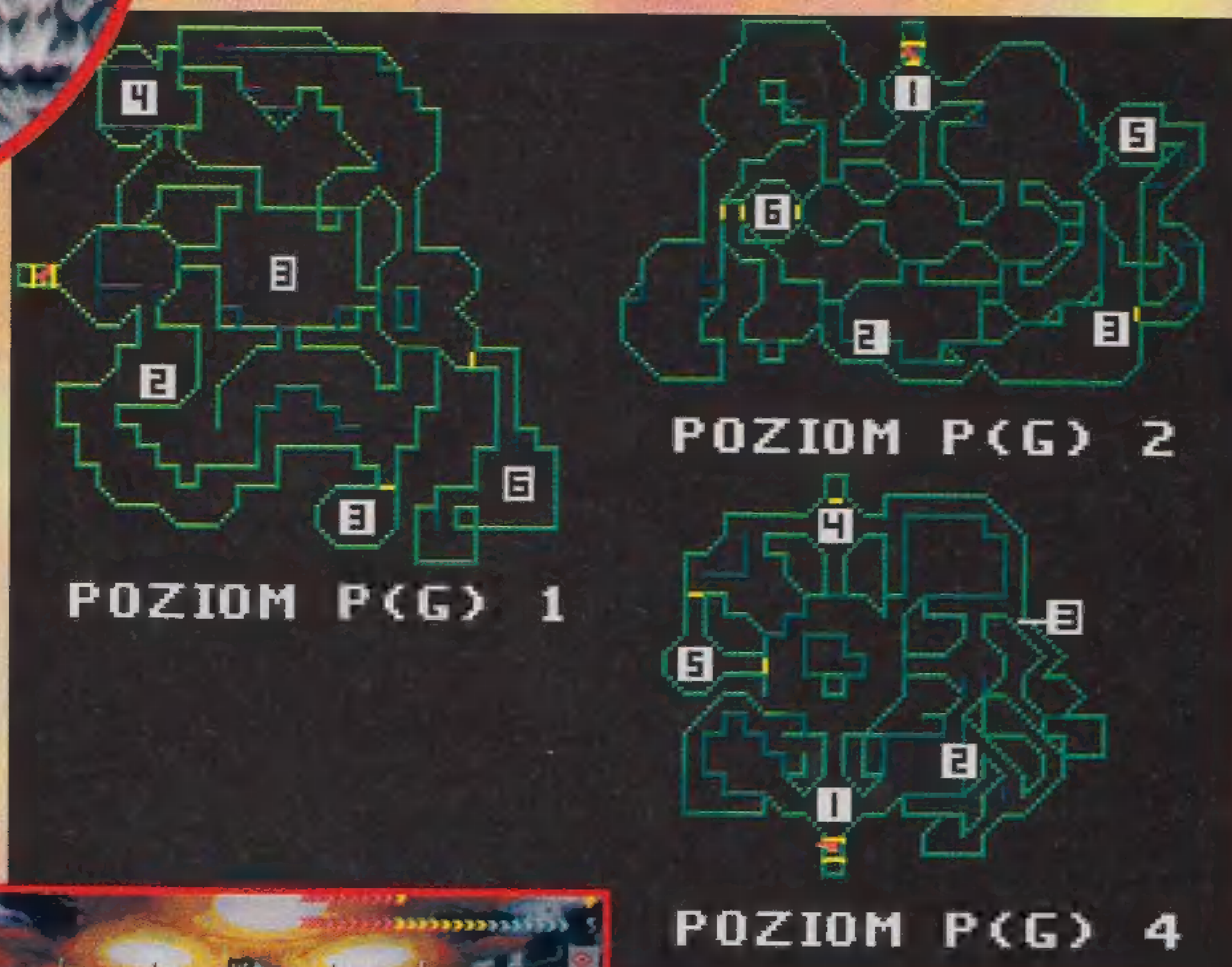
7. Wróć do miejsca, gdzie jest terminal cyberprzestrzeni. Skieruj się na zachód — w pomieszczeniu na wprost jest v3 identyfikatora celów.

8. Wyjdź z tego pomieszczenia i idź na północ i zachód. Idź do sali kinowej, zabierz stamtąd wiadomości i włącz światło (przycisk po drodze).

9. Wróć do terminala cyberprzestrzeni i idź na południe — wybierz wschodnie drzwi.

10. We wschodniej części pomieszczenia jest winda — możesz jej użyć do dostania się na 3 piętro, lecz chwilowo nie jest to konieczne.

11. Idź na południe, a później tak, jak będzie biegł korytarz. Na jego końcu jest winda, którą przejedziesz na poziom G1 (w polskiej wersji P1).







POZIOM G1:

1. Idź na wschód, a później na południe i dalej, jak będzie można (jest tylko jedna trasa).

2. Kiedy będzie można zmienić trasę skieruj się na wschód — w pobliżu będą drzwi, za którymi jest przycisk usuwający blokadę odstrzeliwania sekcji.

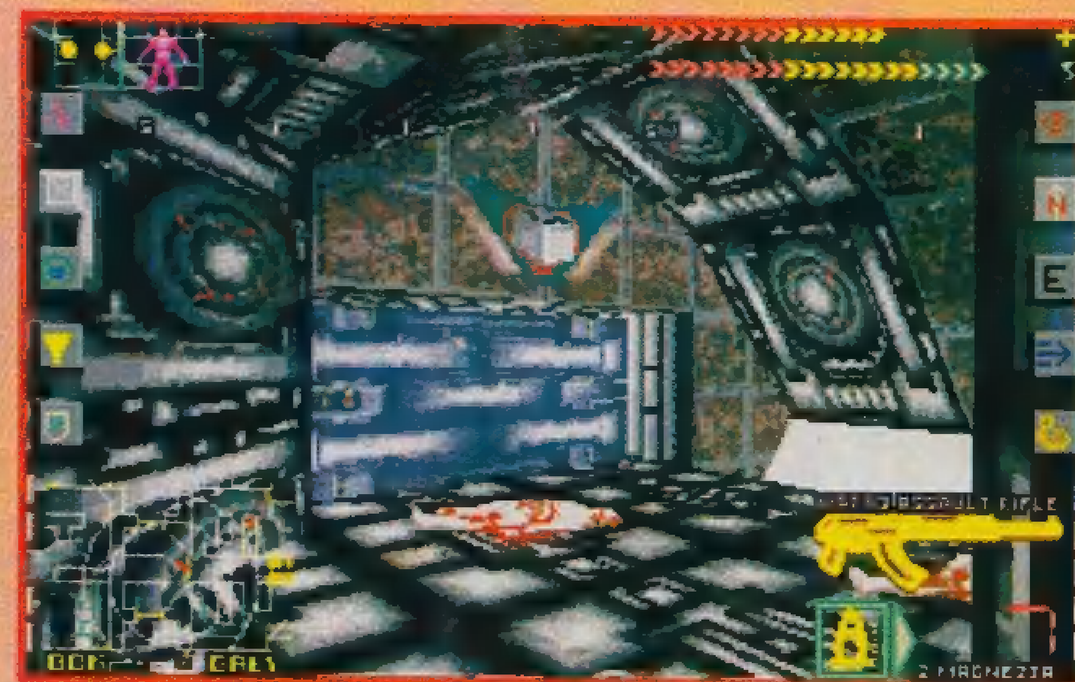
3. Udaj się teraz na północ, a później zachód (po kładce) i zniszcz wszystkie kamery znajdujące się na placu.

4. Idź dalej na zachód i północ — kiedy dojdziesz do windy, naciśnij przycisk. Na dole znajdziesz v4 identyfikatora celów (brak w polskiej wersji językowej), karabinek jonowy, nieco amunicji i medykamentów.

5. Użyj północnej windy i wjedź na górę. Idź na wschód, a później na południe, aż dojdziesz do drzwi we wschodniej ścianie poziomu.

6. Przygotuj broń przeciwko robotom i wejdź tam — znajdziesz v3 jednostki nawigacyjnej (brak tego przedmiotu w wersji polskiej) i nieco amunicji.

7. Wróć do windy i przejedź na szósty poziom.





POZIOM SZÓSTY:

12. Wróć do terminalu cyberprzestrzeni i idź na południe — do zachodnich drzwi.

13. Idź na zachód. Na razie nie wchodź do pierwszego korytarza — użyj któregoś z kolejnych. Po przejściu jednego z nich znajdziesz z tyłu kilka półek — leży na nich MAGPULSE i amunicja do niego.

14. Z pomieszczenia z półkami jest przejście na północ — skorzystaj z niego, znajdziesz m.in. wyrzutnię rakiet.

15. Wróć do pomieszczenia z półkami i wyjdź z niego. Wejdź w przejście wiodące na zachód.

16. Na końcu korytarza dowiesz się, że sektor został już odstrzelony, więc wróć teraz do przejścia, z którego wcześniej nie korzystałeś.

17. Z pomieszczenia do którego wszedłeś jest kilka dróg wyjścia — wybierz południowo-wschodnią.

18. Zaraz za drzwiami jest stacja energetyczna — możesz podładować akumulatory.

19. Idź na południe — w windzie dowiesz się, że teren jest skażony. Ponieważ masz skafander ochronny, być może uda Ci się przeżyć, lecz musisz działać szybko! Wybierz poziom G2 (w polskiej wersji P2).

POZIOM G2:

1. Naprzeciw windy leżą magazynki i MAGPULSE. Weź jeśli potrzebujesz i idź dalej na południe.

2. Kiedy zobaczysz półkę z dwoma robotami — zniszcz je i wskocz tam.

3. Idź na zachód — znajdziesz drzwi zablokowane przez system bezpieczeństwa

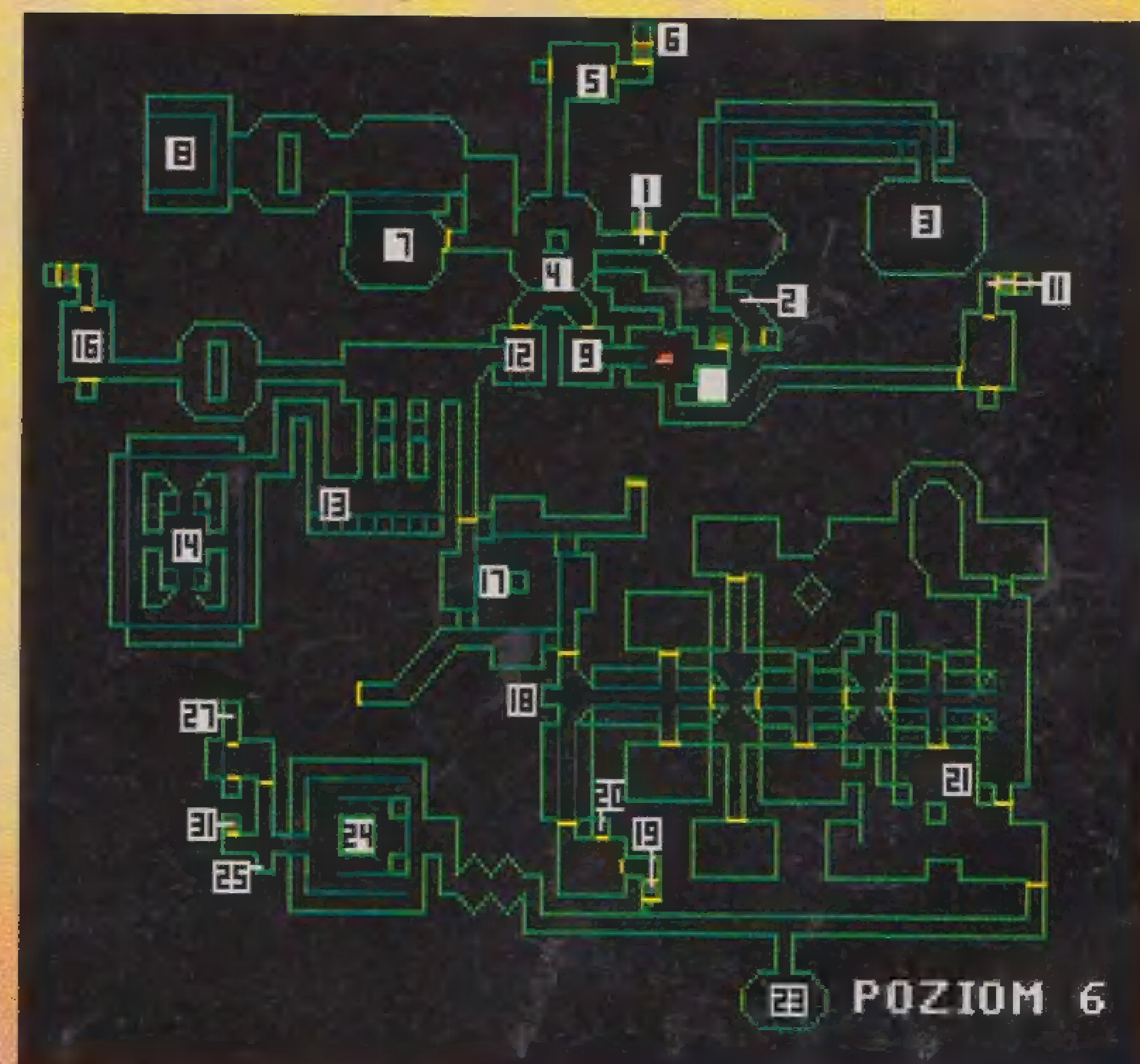
• urządź polowanie na kamery (do 20%).

4. Na tym poziomie są również miejsca nieskażone — możesz tam odpocząć, oczyścić organizm itp.

5. Po zwiedzeniu korytarza można znaleźć v2 „odrzutowych butów", apteczki i amunicję.

6. Wystarczy teraz uaktywnić system odstrzeliwania — aby dojść do blokady, trzeba od windy skręcić w pierwszy korytarz na zachód, później po kładce na południe i zachód.

7. Powrót na 6. piętro nie powinien być zbyt trudny.



POZIOM SZÓSTY:

20. Kiedy teraz podejdziesz do włącznika wyrzutni, zostaniesz powitany komunikatem, o... nie włączonym głównym systemie odpalania.

21. Wyjdź z pomieszczenia i idź na północ, a później na wschód. Można teraz zwiedzać wszystkie pokoje, ale należy dotrzeć do jednego — położonego w południowo-wschodniej części poziomu.

22. Kiedy tam dotrzesz, powinieneś odnaleźć ekran, do którego jest kamera położona za polem siłowym — przycisk obok wyłącza to pole. Powinieneś także podejść do zamka szyfrowego i wystukać kod 711.

23. Wejdź w korytarz, który odsłonią drzwi. Będziesz musiał się schylić, ale wejdź w niego i poruszaj się, aż znajdziesz odgałęzienie — wejdź tam zniszcz węzły, zabierz przedmioty (w tym v2 analizatora systemów biologicznych) i idź dalej.

24. Kiedy dojdziesz do dużej sali, będziesz musiał pokonać kilka robotów. Po zniszczeniu wrogów i posprzątaniu pobojowiska, podejdź do zachodniej ściany i przełącz dźwignię. Ściana obok się otworzy i będziesz musiał stoczyć walkę z DIEGO (a raczej tym co z niego zostało).

25. W zaułku znajduje się główny włącznik, a nieco dalej winda prowadząca na 7 poziom. Na razie nie możesz z niej skorzystać, gdyż istnieje niebezpieczeństwo skażenia biologicznego. Odpalmy więc pozostałe sektory i na 7 poziom!

26. Próba włączenia systemu odpalającego zawodzi i otrzymujesz radę, by udać się na poziom trzeci i tam sprawdzić przyczynę.

27. Pozbieraj wszystko i idź na północny zachód — jest tam teleport, który przeniesie Cię w pobliże startu.

28. Zniszcz po drodze do windy ostatnią kamerę, po czym przeskocz na poziom 3.

c.d.n.

■ Wist



WIELKA PROMOCJA PRENUMERATY

KRĄŻEK CD

I WIELE INNYCH ATRAKCJI ZA DARMO!

Uwaga, uwaga, rozpoczyna się właśnie wielka akcja mająca na celu promowanie stałych Czytelników „GIER KOMPUTEROWYCH". Chcemy, aby każdy z Was miał świadomość, że ciągłe kupowanie naszego pisma popłaca zawsze i wszędzie!

Dlaczego? Proste! Każdy stały Czytelnik traktowany będzie na prawach specjalnych i wyróżniony będzie przez redakcję przywilejami niedostępnymi dla innych. Co to za przywileje, zapytacie? Oj, jest tego trochę: darmowe cover dyski, darmowe krążki CD, super zniżki na zakupy dokonywane w wielu firmach na terenie kraju współpracującymi z naszą redakcją, zaproszenia na liczne imprezy organizowane wspólnie z „GRAMI KOMPUTEROWYMI". Za mało? Będzie więcej, a o wszystkich nowych inicjatywach będziemy informowali na bieżąco.

Jeśli chcecie pozbawić się tego wszystkiego, to już Wasza sprawa. Wszyscy którzy są odmiennego zdania i nie mają ochoty rezygnować z super przywilejów powinni jak najszybciej wykonać co następuje:

1. Wypełnić czytelnie blankiet na przekaz pieniężny (wyciąć go z tego pisma lub wziąć go z poczty). W miejscu UWAGI wpisać typ komputera, np. Amiga, CD32, PC HD, PC CD-ROM, MAC...
2. Przekazem nadać równowartość 12 kolejnych numerów „GK" tj. 12 x 2,20 zł = 26,40
3. Zdążyć to zrobić zanim się nie rozmyślimy!

UWAGA! Pierwszą niespodzianką dla naszych stałych Czytelników jest krążek CD z serii SUPERGAMES zawierający mnóstwo rewelacyjnych gierek! Otrzymają go ZA DARMO wszyscy, którzy w miarę szybko wywiążą się z trzech punktów (powyżej), a także Ci, którzy SĄ JUŻ naszymi prenumeratorami. Jednak gorąca prośba do tych ostatnich. Prosimy wszystkich „starych" o przesłanie w terminie do 15 sierpnia kartki pocztowej z następującą informacją:

Jestem prenumeratorem „GK", prenumeratę zamówiłem w redakcji (ewentualnie w RUCHu), dysponuję komputerem ... (tu podaj typ komputera i czy dysponujesz CD-ROM-em).

NIE CZEKAJ, NIE ZWLEKAJ.

CZYTAJ GRY KOMPUTEROWE!!!

JAK DOSTAĆ KRĄŻEK CD ZA DARMO – PATRZ STR. 21

2 zł 00 gr 20 000 zł

INDEKS 329983
ISSN 1233-5657

CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

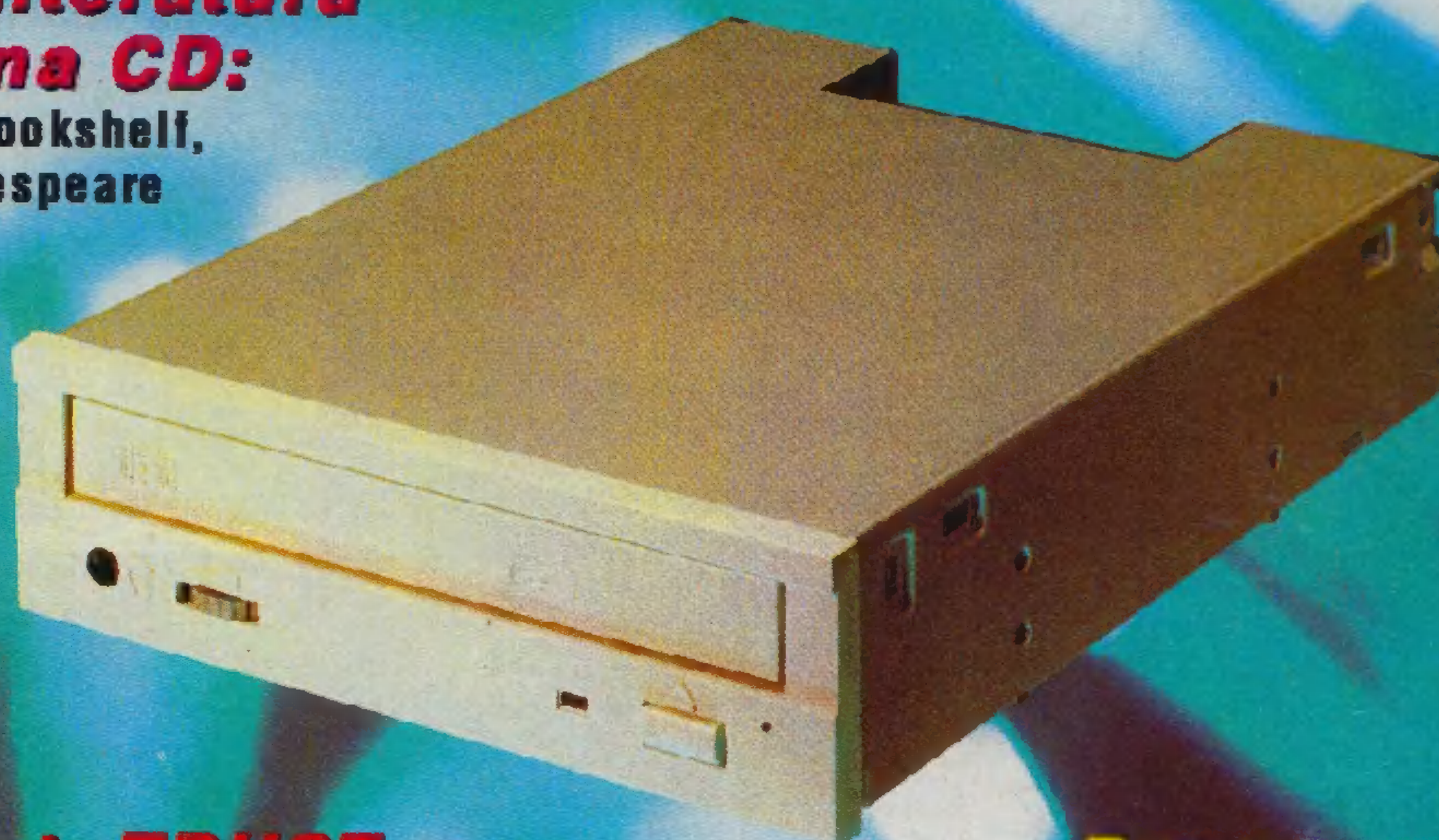
5-6 1995

Wideoklipy z komputera:
Przeboje Muzycznej Jedynki

Virtual Reality już w Polsce!

Gry na CD:
Lost Eden, Bioforge, Air Havoc, Dark Forces

Światowa literatura na CD:
MS Bookshelf, Shakespeare



Test: TRUST Sound Expert Deluxe 16 Plus

Programy medyczne:
A. D. A. M.
The Family Doctor

Uwaga: Krążek CD za darmo!
PATRZ STR. 21

JEDYNE PISMO, KTÓRE WPROWADZI CIĘ W ŚWIAT MULTIMEDIÓW!
SZUKAJ GO W KIOSKACH RUCHU